

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav českého jazyka a teorie komunikace

Bakalářská práce

Jana Kapounová

Jazyk v současném diskurzu o počítačových hrách

Language in Contemporary Discourse on Computer Games

Praha 2017

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Mareš, CSc.

Poděkování

Ráda bych poděkovala prof. PhDr. Petru Marešovi, CSc. za odborné vedení bakalářské práce, cenné podněty, vstřícnost a ochotu.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 7. srpna 2017

.....

Jana Kapounová

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá vybranými jazykovými aspekty současného diskurzu o počítačových hrách. Analyzovaný materiál pochází z herních periodik *Level* a *Score*. První část práce se věnuje bližšímu vymezení tématu a shrnutí poznatků z odborné literatury, které se týkají jazyka počítačů, počítačových her a internetové komunikace. Součástí je charakteristika sebraného materiálu. Druhá část představuje analýzu herních textů se zaměřením na slovní zásobu hráčů počítačových her, expresivitu v herních textech, intertextualitu, prvky humoru – frazeologii, přirovnání, slovní hříčky rýmy, ironii a sebeironii. Dále se práce věnuje komunikační situaci v herních recenzích. Poslední část práce shrnuje poznatky získané při analýze herních časopisů a formuluje závěry týkající se jazyka užívaného v diskurzu o počítačových hrách.

Klíčová slova (česky)

počítačová hra, hráči počítačových her, Score, Level, slang

Abstract

This bachelor thesis deals with selected language aspects of contemporary discourse on computer games. The analyzed material comes from game magazines *Level* and *Score*. The first part of the thesis deals with the delineation of the topic and the summary of the knowledge from the professional literature concerning the language of computers, computer games and internet communication. This includes a characteristic of the collected material. The second part is an analysis of game texts focusing on vocabulary of computer game players, expression in game texts, intertextuality, elements of humor, phraseology, comparison, rhymes, irony and self-irony. In addition, the work focuses on the communication situation in game reviews. The last part summarizes the knowledge gained from the analysis of game magazines and formulates conclusions about the language used in the discourse on computer games.

Klíčová slova (anglicky):

computer game, computer games players, Score, Level, slang

Obsah

1. ÚVOD.....	6
2. VYMEZENÍ TÉMATU	7
3. ODBORNÁ LITERATURA	9
3.1 CHARAKTERISTIKA DOSAVADNÍ ODBORNÉ LITERATURY K TÉMATU.....	9
3.2 SHRNUTÍ POZNATKŮ Z ODBORNÉ LITERATURY	12
4. CHARAKTERISTIKA SEBRANÉHO MATERIÁLU	14
5. ANALÝZA SEBRANÉHO MATERIÁLU.....	15
5.1 SPISOVNOST A NESPISOVNOST.....	15
5.2 SLOVNÍ ZÁSoba	15
5.2.1 Odborná terminologie, slang.....	15
5.2.2 Anglicismy.....	17
5.2.3 Propria.....	23
5.3 EXPRESIVITA, EXPRESIVNÍ HODNOCENÍ	24
5.4 INTERTEXTUALITA, ALUZIVNOST	27
5.5 OBRAZNÁ POJMENOVÁNÍ, PŘIROVNÁNÍ A FRAZÉMY	30
5.6 SLOVNÍ HŘÍČKY, RÝMY	31
5.7 IRONIE, SEBEIRONIE	32
5.8 JÁ A TY V HERNÍCH TEXTECH.....	34
6. ZÁVĚR	38
7. SEZNAM LITERATURY.....	42
7.1 PRAMENY	42
7.2 ODBORNÁ LITERATURA.....	43
8. PŘÍLOHA.....	45
8.1 PŘÍLOHA A.....	45
8.2 PŘÍLOHA B.....	68

1. Úvod

V bakalářské práci se budu zabývat vybranými jazykovými aspekty současného diskurzu o počítačových hrách. Předmětem mého zájmu budou herní periodika *Score* a *Level*, v nichž se zaměřím zejména na herní recenze, ale v úvahu budu brát i další rubriky jako Zoom, Preview, Online aj.

V první části práce se věnuji užšímu vymezení vybraného tématu, dále představím poznatky z dosavadní odborné literatury, které se týkají jazyka počítačů, internetové komunikace a hlavně textů věnovaných počítačovým hrám. Také charakterizuji vlastní sebraný materiál, ze kterého budu vycházet při rozboru.

V další části se věnuji vlastnímu rozboru sebraného materiálu. Zaměřím se na vztah mezi spisovností a nespisovností a zejména na slovní zásobu užívanou v diskurzu o počítačových hrách, konkrétně na počítačovou terminologii a hráčský slang. Největší pozornost věnuji přejímkám z angličtiny do češtiny, jež tvoří nejdůležitější složku z dané oblastí. Dále charakterizuji expresivní prvky užívané v tištěných periodikách. Rozsáhlou část práce věnuji intertextualitě a aluzivnosti, která souvisí s humorem, výraznou složkou herních textů. Mezi další projevy humoru, kterými se v práci budu zabývat, patří obrazná pojmenování, konkrétně aktualizované frazémy a vytváření nových přirovnání, podobný účel mají ve zkoumaných textech slovní hříčky a rýmy. Pozornost budu věnovat i užívání ironie a sebeironie v herních časopisech. Posledním rysem, kterým se budu při analýze zabírat, je specifická komunikační situace vznikající v herních recenzích.

V závěrečné části shrnu poznatky z analýzy herních textů a budu formulovat závěry týkající se jazyka užívaného v diskurzu o počítačových hrách.

2. Vymezení tématu

Počítače a internet jsou nyní běžnou součástí každodenního života. S rozmachem výpočetní techniky na uživatelské úrovni souvisí i jejich víceúčelové využití. Jedním z nich je rekreativní funkce – v jejím rámci se mimo jiné uplatňují počítačové hry.

Jednoznačně definovat počítačové hry je nelehký úkol¹ a není předmětem této bakalářské práce. Pro lepší uchopení tématu využiji pouze zjednodušené charakteristiky Jiřího Dostála, který říká, že počítačová hra je „software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci, či rozvoj osobnosti.“² Díky neobyčejnému zájmu o počítačové hry, který souvisí s novými způsoby trávení času, se od konce 20. století objevuje velké množství tiskovin věnovaných těmto hrám a v 21. století přibývají diskusní fóra, herní internetová periodika a hry více hráčů, zájem o počítačové hry neminul ani sociální sítě. Vznikly tak nové možnosti pro hráče, jak spolu komunikovat.

Velká obliba her a vznik nových herních médií vedly k pronikání specifických jazykových prostředků, které dříve byly pouze doménou počítačových expertů, do každodenní komunikace.³ Termíny z oboru výpočetní techniky se staly slangovými výrazy a začlenily se do běžné mluvy konzumentů počítačových her. Proto se specifické vyjadřování hráčů stalo pro laiky nesrozumitelným: „Snad bychom tu mohli mluvit až o určitém jazykovém sektářství: specifický jazyk (slang, žargon) a osobitý styl vyjadřování se tu stává jedním z hlavních atributů sociální skupiny [...].“⁴ Navíc se tento způsob vyjadřování dostává i mimo danou zájmovou oblast a ovlivňuje jiné než herní texty.⁵

Studium počítačových her je poměrně mladou disciplínou a zatím nedisponuje velkým počtem českých odborných příspěvků. To platí i pro texty, které se zabývají jazykem v daném diskurzu. Dalším problémem je dynamičnost této disciplíny, na příklad Kristina Volná o počítačovém slangu říká, že „jako všechny podobné slangy se i tento nesmírně dynamicky mění.“⁶ Na základě tohoto tvrzení – a rovněž rychlého vývoje herního průmyslu obecně – se

¹ Srov. Švelch J.: Co nám říká hra. In *Iluminace*, r. 24, č. 2, 2012, s. 33–47.

² Dostál, J.: Výukový software a počítačové hry – Nástroje moderního vzdělávání. In *Časopis pro technickou a informační výchovu*, r. 1, č. 1, 2009, s. 23–28.

³ Viz Hoffmanová, J.: Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). In *Naše řeč*, r. 8, č. 2–3, 1998, s. 100–111.

⁴ Tamtéž, s. 101.

⁵ Viz tamtéž, s. 110.

⁶ Volná, K.: Realtimeoví klikači a kovaní strategové (Jazyková tvořivost v mluvě hráčů počítačových her). In *Čeština doma a ve světě*, r. 12, č. 1–2, 2004, s. 37.

dá předpokládat, že čeština v současném diskurzu o počítačových hrách se bude alespoň v některých aspektech lišit od toho, co uvádějí dosavadní odborné práce o tématu.

3. Odborná literatura

3.1 Charakteristika dosavadní odborné literatury k tématu

V této části práce se věnuji dosavadním poznatkům o češtině v daném diskurzu a o jazyce počítačů a internetové komunikaci obecně. Charakteristika odborných textů a jejich srovnání mezi sebou by mělo pomoci postihnout dynamický vývoj jazyka v oblasti počítačů a počítačových her. Zvolené publikace mapují jeho evoluci v období mezi lety 1997 až 2009.

Studie *Jazyk počítačů* Ivany Bozděchové z roku 1997⁷ se zabývá terminologickými problémy v počítačové komunikaci. Autorka zde zmiňuje výskyt českých ekvivalentů k anglickým termínům (např. *submenu* – *vedlejší nabídka*, *kurzor* – *ukazatel*), zároveň se věnuje přejímkám z angličtiny. V tomto ohledu českou počítačovou terminologii označuje jako nejednotnou z hlediska pravopisu (*escapovat* – *eskejpovat*) či morfologie (např. plurálový tvar Windows se chová jako singulár). Jiná přejatá slova se však podle Bozděchové jednoduše začleňují do českého slovotvorného systému, což vede ke vzniku hovorových a slangových výrazů (např. *upgradovat*, *windowsovský*). V mluvených projevech jsou časté hovorové názvy tvořené z iniciálových zkratk (PC – *pécéčko*, *pisíčko*). Při přejímání anglické terminologie se uplatňuje nápodoba podle anglického slovotvorného modelu (*odřezávač* – *clipper*), nebo podle domácích typů (*direktář* – *adresář*). Dále Bozděchová popisuje přejímání sloves: „Slovesa se tvoří od dějových substantiv nebo adjektiv, příp. přímo od anglických sloves sufixem *-ovat*.“⁸ Jako příklady uvádí slovesa s významem „*dělání toho, co je vyjádřeno základovým slovem*“ (*to sample* – *samplovat*) a slovesa s významem „*užití jako prostředku, nástroje*“. Pojmenování těchto sloves je podle kláves, které provádějí danou činnost (*escapovat*, *deletovat*).

Stěžejní prací pro oblast jazyka počítačových her je studie Jany Hoffmannové z roku 1998 *Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her)*.⁹ Autorka vychází z herního periodika *Score* a ze stránky *Pařan*, součásti deníku *Právo*. Věnuje se nejen jazyku a stylovým kvalitám, ale i žánrům, prostředí a postavám počítačových her. Nás bude zajímat spíše lexikum a styl týkající se těchto oblastí. Autorka počítačový diskurz charakterizuje jako kombinaci technické vyspělosti s hravostí a s jazykovou kreativitou, která je pro laika téměř nepochopitelná. Hráči (v textu také *gamesníci*, *pécéčkáři*, *pařani*) užívají specifický jazyk

⁷ Bozděchová, I.: *Jazyk počítačů*. In *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Praha: Academia, 1997, s. 105–113.

⁸ Tamtéž, s. 109.

⁹ Hoffmanová, J.: *Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her)*. In *Naše řeč*, r. 8, č. 2–3, 1998, s. 100–111.

(slang), jehož prostřednictvím manifestují přináležitost k dané skupině. S herními žánry souvisejí výrazy jako *akčňárna* a *střílečka* nebo z angličtiny přejatý název *real-timeovka*. Pro hry je typickým prostředím *dungeon*, kde se vyskytují postavy elfů, hobitů, barbarů. Vedle těchto v našem prostředí už běžně známých postav se objevují *snipeři*, *riggeři*, *runneři*, *warlockové*. V souvislosti s členěním počítačových her autorka uvádí výrazy *level*, *kampaň*, *mise*. Podle počtu účastníků zmiňuje rozlišení her na *single-player* a hry *multiplayerové* (objevuje se podoba se spojovníkem i bez spojovníku, původní neskloňovaná podoba, přídavné jméno s českou koncovkou nebo zkratka). Podle Hoffmannové se v herním světě nelze obejít bez znalostí angličtiny (názvy her jsou takřka vždy anglicky, a to včetně her českých vývojářů). Anglická slova se ve velké míře objevují v textech hráčů a často tu nabývají svérázné grafiky a téměř bez zábran se kombinují s českými afixy (*swičnout*, *microsoftíácký*). Některé výrazy mají několik podob (*upgradovat* – *upgrejdivat* – *apgrejdivat*, *cheaty* – *čítý*). Autorka zmiňuje velký podíl expresivity, nadsázky a silného výraziva ve světě počítačových her. Vše je tu *super*, *bomba* (*bombastické*), *fantastické*, jako aktualizací jazykových prostředků Hoffmannová uvádí spojení *opojný koktejl* nebo *pařanský bonbónek*.

O jazyku počítačových her pojednává také stať Petra Mareše „*HELLO, maniax!*“ z roku 1999¹⁰, jež se věnuje dopisům, které čtenáři posílají do redakce herního časopisu *Score*. Hráči (Mareš je označuje jako *pařany*) v korespondenci žádají redakci o pomoc, protože uvázli v určité fázi hry. Autor označuje jako příznačný důraz na expresivnost a originalnost, zároveň zmiňuje výrazný podíl z angličtiny přejatých výrazů, z nichž některé se staly pevnou součástí hráčského slangu (*level*, *patch*, *quest*, *cheat*) a mají doslovnou či adaptovanou podobu.

O něco novější prací je studie Kristiny Volné *Realtimová klikači a kování strategové (Jazyková tvořivost v mluvě hráčů počítačových her)* z roku 2004.¹¹ Primárně se zabývá herními časopisy. Zdrojem textů byla pro Volnou periodika *Score*, *Level*, *Gamestar* a *Excalibur*. Stejně jako Hoffmannová a Mareš autorka zmiňuje, že pro mluvu hráčů počítačových her je typická expresivnost, hravost a snaha o originalitu. Navíc je u nich příznačná vysoká míra stylizace a ironický nadhled, ale hlavním kritériem textů hráčů počítačových her je podle Volné humor (zejména jazykový). Jako příklad jazykového humoru autorka uvádí výskyt knižních výrazů v herních textech, které jsou prostředím zcela „neknížním“. Vděčná jsou v tomto směru slovesa typu *oplyvat*, *hýřit*, přechodníkové tvary

¹⁰ Mareš, P.: „HELLO, maniax!“. In *Čeština doma a ve světě*, č. 7, 1999, s. 123–125.

¹¹ Volná, K.: *Realtimová klikači a kování strategové (Jazyková tvořivost v mluvě hráčů počítačových her)*. In *Čeština doma a ve světě*, r. 12, č. 1–2, 2004, s. 35–37.

a také knižní spojky (*neb, zda*). Dalšími typy jazykového humoru v textech hráčů jsou užívání expresivních výrazů v zcela běžném kontextu, jazyková klišé, rýmy a sebeironie.

Text Hany Šindlerové *Anglicismy v počítačovém slangu* (2005)¹² se zaměřuje na přejímky z angličtiny v diskurzu hráčů počítačových her. Autorka vychází z herního periodika Level a zaměřuje se na formální adaptaci anglicismů – morfologickou a slovtvornou. Podle Šindlerové je kvůli neexistenci gramatického rodu v angličtině problém přiřadit přejímky ke gramatickému rodu v češtině. Anglicismy jsou k rodu přiřazovány „na základě svého zakončení a v případě maskulin rovněž podle přirozeného rodu objektů, k nimž se pojmenování vztahuje.“¹³ Autorkou sesbíraný materiál ukázal, že většina anglických přejímek nabývá rodu mužského (*upgrade, interface*). Jen některá substantiva v angličtině zakončená grafémem *-e* jsou mezi hráči užívána jako feminina a toto zakončení je při adaptaci nahrazeno písmenem *-a* (*adventura, featura*). Zřídka se objevila substantiva, která získala střední gramatický rod. Jedná se o substantiva zakončená na *-o* (*intro, kombo, demo*). Mezi maskuliny se objevoval rod životný (*alien, boss, killer*) i neživotný (*addon, bug, respawn*). Až na výjimky (*patch – patche*) se maskulina skloňují podle tvrdých vzorů. Vedle morfologicky adaptovaných slov se vyskytovala i substantiva neskloňná (*objeví se u posledního save*). Anglicismy s ustáleným výskytem tvoří substantivní, adjektivní, slovesné a adverbialní odvozeniny (*adventure – aventura, adventurista, adventurní, adventurně, adventurovat*). Někdy je cílem derivace pouze přizpůsobení přejímek českému jazykovému systému bez změny významu (*click – klik*). Na závěr statě se Šindlerová zabývá problematikou anglických propriet (názvy počítačových her a jejich výrobců). Ta se vzhledem k identifikační funkci graficky neadaptují a většina zůstává neskloňná a ke gramatickým rodům jsou podobně jako apelativa přiřazována na základě svého zakončení.

Je třeba zmínit vydání časopisu *Čeština doma a ve světě* z roku 2006¹⁴, které se věnuje češtině na internetu. Nezaměřuje se na diskurz o počítačových hrách, ale především na komunikaci na webovém chatu a na diskusních fórech. Jeden text z tohoto čísla, konkrétně stať Heleny Chýlové a Jitky Málkové *Čeština na internetu*,¹⁵ se soustředí na počítačový slang týkající se

¹² Šindlerová, H.: Anglicismy v počítačovém slangu. In P. Pořízka (ed.): *Jazyky v kontaktu – Jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor.*, ed. P. Pořízka a kol. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 305–311.

¹³ Tamtéž, s. 305.

¹⁴ *Čeština doma a ve světě*, r. 14, č. 1–4, 2006, 167 stran.

¹⁵ Chýlová, H., Málková, J.: *Čeština na internetu*. In *Čeština doma a ve světě*, r. 14, č. 1–4, 2006, s. 58–63.

zejména mluvy správců počítačových serverů a jejich uživatelů, ale zahrnuje i některé výrazy užívané mezi hráči počítačových her¹⁶ jako *gamesník*, *gamesit*, *sejvnout* a *pařan*.

Petr Mareš se k problematice diskurzu počítačových her vrátil v roce 2009 ve studii *Já a ty v recenzích počítačových her*¹⁷. Autor se zde zabývá aspekty jazyka a komunikační výstavbou recenzí v časopisu Score. Nápadným rysem herních recenzí je vysoká frekvence slovesných a zájmených tvarů první a druhé osoby, v obou případech dominuje plurál. Frekventované jsou různé kontaktní prostředky a implicitní vazby poukazující na společné způsoby užívání jazyka, znalosti a postoje. Mareš také zmiňuje výskyt mnoha anglicismů a jejich odvozenin (*wingmani*, *skilly* a *perky*, *respawnování*), dále česká pojmenování, která do hráčského slangu také náleží (*zakysnout se*, *skákačka*, *rubáčka*). Charakteristické jsou expresivní výrazy a snaha o originalitu a neobvyklost. Příkladem můžou být neobvyklá přirovnání, jako *tempo vyprávění se táhne jako postřelený šnek dědečkovou zahradou*. Posledním jevem, kterým se Mareš ve stati zabývá, je intertextovost. V herních recenzích převládají narážky a citáty z různých zdrojů ve sféře populární kultury (*pár oříšků pro nenasytné popelky*, *příběh klišovitý jak Pavel Čapek*).

3.2 Shrnutí poznatků z odborné literatury

Výše zmíněné odborné studie popisují relativně rozsáhlý materiál týkající se počítačů a počítačových her a je na jejich základě možné shrnout některé tendence, které jsou v diskurzu o počítačových hrách napříč časem konstantní.

Všechny statě zmiňují lexikální prostředky, zejména slangové výrazy, které mimo jiné vznikly z počítačové terminologie. České ekvivalenty odborných výrazů ustoupily, a tak nejrozsáhlejší složku tvoří anglicismy, které jsou užívány v doslovné formě, nebo se v různé míře adaptují a tvoří substantivní, adjektivní, adverbiální i slovesné deriváty. Vysoké užívání přejímek vychází z herní praxe – hráči se s danými výrazy setkávají na obrazovkách počítačů.¹⁸ Mimo anglicismy jsou obvyklá česká pojmenování do počítačového slangu řazená a zkratkové podoby slov.¹⁹

Frekventované je vyjadřování postojů a hodnocení, čehož hráči her dosahují zejména expresivními pojmenováními. Expresivní prvky a prvky nadsázky mají za účel čtenáře

¹⁶ Srov. Hoffmanová, J.: Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). In *Naše řeč*, r. 8, č. 2–3, 1998, s. 100–111.

¹⁷ Mareš, P.: *Já a ty v recenzích počítačových her*. In P. Mitter, K. Tošková (eds.): *Ty, já a oni v jazyce a literatuře. 1. díl. – část jazykovědná*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2009, s. 58–62.

¹⁸ Mareš, P.: „HELLO, maniax!“. In *Čeština doma a ve světě*, č. 7, 1999, s. 124.

¹⁹ srov. Hoffmanová 1998, Mareš 2009.

šokovat a překvapit, zároveň posilují efekt přináležitosti k dané sociální skupině. Podobnou funkci mají i jazykový humor a ironie, které navíc zvyšují originalitu a hravost daného textu, neobvyklá není nenucenost a uvolněnost.²⁰

Posledním výrazným aspektem herních textů je intertextovost. Autoři herních textů s oblibou využívají odkazy na filmy, televizní pořady, reklamy, hudbu a další sféry populární kultury. Od čtenářů se očekává jednoduchá identifikace těchto narážek.²¹

²⁰ srov. Hoffmannová 1998, Volná 2004, Mareš 1999 a 2009.

²¹ Mareš, P.: Já a ty v recenzích počítačových her. In P. Mitter, K. Tošková (eds.): *Ty, já a oni v jazyce a literatuře. 1. díl. – část jazykovědná*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2009, s. 61.

4. Charakteristika sebraného materiálu

Texty, které jsem si zvolila pro účely bakalářské práce, pocházejí z herních časopisů *Score* (vydáváný od roku 1994) a *Level* (vychází od roku 1995), nejčtenějších českých herních časopisů a zároveň časopisů s nejdelší tradicí. Obě periodika jsou vydávána jednou měsíčně. Vybrané ukázky pocházejí primárně z výtisků datovaných do roku 2016 a do prvních tří měsíců roku 2017. Kromě popularity a tradice obou časopisů je důvodem k výběru fakt, že z daných tiskovin vycházeli někteří autoři odborné literatury k tématu (viz kapitola 3.1). Posledním faktorem determinujícím výběr je můj dlouhodobý zájem o daná herní periodika.

V bakalářské práci citované úryvky jsou uvedeny v příloze. Příspěvky jsou navíc rozděleny do dvou skupin (A a B) podle toho, ze kterého periodika pocházejí. V rámci jedné skupiny jsou úryvky seřazeny chronologicky a doplněny o názvy článků, informaci, ze kterého ročníku pocházejí, kdo je jejich autorem a na jaké straně se v časopise nacházejí. Odlišeny jsou i nadpisy a podnadpisy od úryvků ze samotných článků.

5. Analýza sebraného materiálu

5.1 Spisovnost a nespisovnost

V herních textech se výrazně prosazuje neformální způsob vyjadřování. Důvodem jsou uvolněnost a nenucenost, kvality, které jsou pro diskurz počítačových her typické.²² Dalším argumentem pro uplatňování neformálních vyjádření často inklinujících k nespisovnosti je jejich společné užívání v komunitě hráčů počítačových her obecně.²³ Autoři za účelem ozvláštnění herního textu užívají lexika z různých vrstev slovní zásoby a volí takové jazykové prostředky, jež se ve velké míře uplatňují v mluvené komunikaci.

V herních textech se kombinují prvky spisovné a nespisovné češtiny. Z vrstvy obecné češtiny se hojně využívají zejména lexikální jazykové prostředky, mezi které se řadí slangové prvky a „výrazy nebo významy výrazů nepřijaté do spisovného jazyka pro jejich cizí původ.“²⁴ V herním diskurzu se jedná zejména o anglicismy, do stejné vrstvy slovní zásoby patří i expresivní výrazy. Těmto lexikálním jevům jsou v práci věnovány samostatné kapitoly (5.2 a 5.3).

Vedle nespisovných lexikálních prostředků se v herních textech v menší míře uplatňuje obecná čeština v rovině hláskosloví a tvarosloví. V některých slovech s adjektivní flexí se objevuje í nebo ý na místě é: „v novinách zas jen samý blbosti“ – 183²⁵, „tohle je zlý“ – 282. Občas souběžně dochází k fonetickému krácení: „až po několikátým pokusu“ – 183. Vyskytly i se případy užití ej na místo ý v zakončení v nominativu a genitivu singuláru s adjektivní flexí: „nějakej mnich“ – 183, „do bouřlivejch peripetií“ – 148. Přítomnost těchto jevů je spíše sporadická a je typická pro texty, ve kterých se autor stylizuje do role hlavní postavy počítačové hry (viz kapitola 5.7).

5.2 Slovní zásoba

5.2.1 Odborná terminologie, slang

Pro počítačový diskurz je příznačné užívání odborné terminologie, která má na jazyk ve sféře počítačových her výrazný vliv. Pro termíny jsou typické přesnost a jednoznačnost, ustálenost,

²² Srov. Hoffmanová, J.: Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). In *Naše řeč*, r. 8, č. 2–3, 1998, s. 100.

²³ Mareš, P.: Já a ty v recenzích počítačových her. In P. Mitter, K. Tošková (eds.): *Ty, já a oni v jazyce a literatuře. 1. díl. – část jazykovědná*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2009, s. 60.

²⁴ Krčmová, M.: Obecná čeština. In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny N–Ž*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 1212.

²⁵ Číslo za příklady odkazuje na umístění textu v příloze, kde se nachází jeho plné znění a bibliografický údaj.

systemovost, nosnost a ústrojnost.²⁶ I proto je počítačová terminologie založena na přejímkách z cizích jazyků (primárně z angličtiny). Navíc se problematika počítačů rozvíjela zejména v anglickojazyčném prostředí.

V pozorovaném materiálu se vyskytují z angličtiny přejaté termíny jako „*hardware*“ – 20, „*launch*“ – 350, „*interface*“ – 350, „*desktop*“ – 350, „*harddisk*“ – 32, „*restart*“ – 402 aj.

Rychlý rozvoj výpočetní techniky vedl k užívání počítačů a internetu nejen ve sféře odborné, ale i v soukromé. Zároveň došlo k posunu v jazykové rovině – původně odborné termíny a profesionalismy přestaly být doménou počítačových odborníků, „jistá část výrazových prostředků internetových tvůrců proniká do okruhu zasvěcených uživatelů a dostává se i do běžně mluveného jazyka.“²⁷ Prostupování termínů do běžné mluvy vedlo ke vzniku hovorových a slangových výrazů.

Slang (sociolekt) je v Novém encyklopedickém slovníku češtiny je definován jako „svěbytná součást národního jazyka, jež má podobu nespisovné nebo hovorové vrstvy speciálních pojmenování (jednoslovných i frazémů), realizované v běžném, nejčastěji polooficiálním nebo neoficiálním jazykovém styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů a sloužící jednak specifickým potřebám jazykové komunikace, jednak jako prostředek vyjádření příslušnosti k prostředí či k zájmové sféře.“²⁸ Slangismus v užším slova smyslu se na rozdíl od profesionalismů mluvčímu mimo danou zájmovou skupinu jeví jako nespisovný a jako citově, expresivně příznakový a je u něj patrná motivace zvýraznit výjimečnost prostředí i aktivitu mluvčího a jeho osobní vztah k němu.²⁹

Velkou část slangu počítačových her tvoří anglicismy, a proto se jim v práci budu věnovat samostatně. V herním slangu se ale objevují i takové výrazy, které mají původ v českém jazyce, respektive ve slovech, která byla do češtiny již dříve přejata. Stabilně se užívají pojmenování žánrů počítačových her, která vznikla univerbizací. Tzv. skákací hry jsou označovány jako „*hopsačky*“ – 153 a „*plošinovky*“ – 155, akční hry založené na střílení nepřátel jsou „*střílečky*“ – 164 a bojové hry „*mlátičky*“ – 23. Mimo názvy herních žánrů se v textech objevily výrazy jako „*zákysník*“ – 141 (výraz se používá pro chvíli, kdy hráč neví,

²⁶ Bozděchová, I., Martincová, O.: Termín. In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny N–Ž*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 1862.

²⁷ Chýlová H., Málková J.: Čeština na internetu. In *Čeština doma a ve světě*, r. 14, č. 1–4, 2006, s. 58.

²⁸ Hubáček, J., Krčmová, M.: Sociolekt. In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny N–Ž*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 1724.

²⁹ Tamtéž, s. 1724.

jak má ve hře pokračovat) nebo „*pařit*“ – 35 (ve smyslu hrát hru), ale výskyt těchto slov je ve zkoumaném materiálu minimální.

5.2.2 Anglicismy

Jako anglicismy se označují jazykové prostředky „převzaté z angličtiny do jiného jazyka nebo podle angličtiny v něm vytvořené“³⁰. Za anglicismus se považují prvky všech jazykových rovin a na všech stupních adaptace, v užším smyslu jde o lexikální prostředky přejaté z angličtiny.³¹

Časté užívání anglických přejímek v diskurzu o počítačových hrách vychází (kromě výrazů přejatých počítačové terminologie) z herní praxe, hráči používají takové výrazy, se kterými se běžně setkávají na počítačových obrazovkách. To podporuje i skutečnost, že velké množství herních titulů je u nás distribuováno pouze v původním (v naprosté většině případů v anglickém) jazyce a český překlad je doplňován v době, kdy skalní fanoušci už mají hru dohranou. Pro některé počítačové hry nevzniká česká verze vůbec, nebo se překladu ujímá skupina fanoušků a vzniká tzv. amatérská čeština.³²

Anglicismy se do češtiny přejímají v různých stupních formální adaptace a v diskurzu počítačových her tomu není jinak. „Při morfologické adaptaci anglicismů musí uživatelé českého jazyka řešit především problém jejich přiřazení ke gramatickým rodům.“³³ V angličtině neexistují gramatické rody, proto jsou v češtině anglické přejímky přiřazovány na základě svého zakončení, případně podle přirozeného rodu objektu, ke kterému se pojmenování vztahuje. Dalším problémem je rozdíl mezi zvukovou a grafickou podobou.³⁴

Ke grafické adaptaci přejímek dochází v herních textech v malé míře, objevuje se na příklad výraz *asasínský* („*asasínský veterán Nikolaj Orelov*“ – 34), kde kromě slovotvorné adaptace došlo ke zjednodušení dvou za sebou jdoucích souhlásek s na jednu a ke dloužení samohlásky i. V případě slova *finiš* došlo ke změně skupiny sh na š („*kde jsme čekali kulervoucí finiš*“ – 68) a u slova *kombo* („*neexistují zde žádná kombá*“ – 177) nahradilo k souhlásku c. Citované výrazy byly navíc do angličtiny přejaty z jiných jazyků (slovo *asasín* pochází z arabštiny a do angličtiny se dostalo přes francouzštinu, *kombo* pochází z francouzštiny).

³⁰ Bozděchová, I.: Anglicismy v českém lexiku In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny A–M*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 708.

³¹ Tamtéž, s. 708.

³² K diskuzi o české lokalizaci např. <https://games.tiscali.cz/tema/mracna-nad-hrami-v-cestine-problematika-profesionalnich-i-amaterskych-lokalizaci-245220>.

³³ Šindlerová, H.: Anglicismy v počítačovém slangu. In P. Pořízka (ed.): *Jazyky v kontaktu – Jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor.*, ed. P. Pořízka a kol. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 305.

³⁴ Rejzek, J.: K formální adaptaci anglicismů. In *Naše řeč*, r. 76, č. 1, 1993, s. 26.

Velké množství anglických apelativ je v sebraném materiálu přiřazováno k mužskému rodu. Důvodem může být zakončení slova konsonantem, a to v psané nebo zvukové podobě (např. výraz *charge* je v psané podobě zakončeno samohláskou *e*, ale ve zvukové odpadá). Mezi maskulina inanimata se řadí dnes obecně známé (např. z filmového nebo výtvarného prostředí) a používané výrazy jako *cliffhanger* („[autoři] stihnou jeden zásadní cliffhanger“ – 22), *trailer* („co se na internetu objevil první trailer“ – 39), *design* („některé questy mají opravdu mizerný design“ – 43), *soundtrack* („naprosto perfektní elektronický soundtrack“ – 347) a stejný význam nesou i v počítačovém prostředí. Výrazy jako *skill* („skilly aktivujete a mají cooldown“ – 15), *quest* („plnila jsem quest pro Krvavého barona“ – 42), *level* („když dokončíte jeden level“ – 404), *duel* („speciální schopnosti jsou vypnuty v duelech“ – 409), už často znají i ti, kteří počítačové hry nehrají. Běžná anglická slova *bug* („zbavili [ji] většiny bugů“ – 124), *patch* („to snad ale časem napraví patche“ – 174) získala speciální počítačový význam.

Méně známá maskulina inanimata často označují předměty a vybavení ve hrách, jde o slova jako *warglaive* („máte dvojici warglaivů, tedy dlouhatánských dvoumečů“ – 9), *gold* („byť sto goldů není úplně málo“ – 13), *loot* („nepřijít ani o zkušenosti, ani o loot“ – 412), případně jejich části: *flash hider* („ke každé [zbrani] existuje zásobník, flash hider, reflex sight, tlumiče, ...“ – 16), *trigger* („náboj se zavrtá do země a vybuchne, jakmile pustíte trigger“ – 57).

Mužského neživotného rodu nabývají i pojmenování schopností nebo jejich zlepšování: *autoheal* („hráči her s autohealem“ – 25) a *autoattack* („zabít třicet a více nepřátel může zabrat nejen kvůli autoattacku“ – 402), *focus* („Kdo je například tajemný Sylens, který se občas zjeví v hrdinčině focusu?“ – 410), *cooldown* („s relativně malým cooldownem“ – 8, „základní útok bez cooldownu“ – 6), *charge* („dlouho neměřený charge“ – 8), *perk* („perky jsou pasivní“ – 15), *transmog* („ramena, kápi a helmu můžete transmogem proměnit v nic“ – 12), *powerup* nebo *power-up* („sbíráte životy, peníze nebo powerupy“ – 24), *respawn* („[zbraň] mu propůjčuje nekonečně respawnů“ – 403).

Stejný gramatický rod se užívá pro některé žánry nebo herní režimy jako *dieselpunk* („láska za časů dieselpunku“ – 107), *dungeon*³⁵ („ve světě krokovacích dungeonů“ – 27), *survival* („hrát survival o poklad proti šíleným gnómům“ – 51), *speedrun* („čas na speedruny“ – 1), *coop* („dostupný New York jedete sám nebo v coopu“ – 17), *singleplayer* a *multiplayer*

³⁵ Dungeon může kromě herního žánru označovat i místo (ve hrách jde většinou o jeskyně a podzemní prostory). I v tomto případě je řazen k mužskému rodu neživotnému.

(„nešvar se pak projeví v multiplayeru“ – 99), nebo pro úseky počítačových her: *checkpoint* („hráči moderních her s mnoha checkpointy“ – 25), *room* („nejbezpečněji je však stále v místnostech, kde se hra ukládá, tzv. save roomech“ – 407), *event* („quick-time eventy mají slušný komiksový ráz“ – 106), *bossfight* („příznivci rychlých bitek, ostrých mečů a tuhých bossfightů“ – 165), „*battleground*“ – 291, „*raid*“ – 291.

Vedle zmíněných skupin výrazů se objevovala na příklad slova *reboot* („pokračování rebootu hry“ – 273), *pass* („dva season passy“ – 74), *artwork* („na internetu se objevily nějaké ty artworky“ – 121). Zmiňované výrazy jsou skloňovány podle tvrdých vzorů, měkkému vzoru odpovídají pouze slova *patch* a *charge*.

K maskulinům životným skloňovaným podle tvrdého vzoru jsou často přiřazována pojmenování povolání zakončena příponou *-er* nebo *-or*: *necromancer* („mezi ně postavit pět necromancerů“ – 102), „*sorcerer*“ – 102, „*hunter*“ („hlavním znakem demon huntera je pohyblivost“ –), „*healer*“ – 246, „*archer*“ – 19, *ranger* – 60, „*berserker*“ – 60, „*warrior*“ – 60, „*conqueror*“ – 408. Na základě přirozeného rodu jsou k maskulinu animatu řazena pojmenování jako „*priest*“ – 102, „*knight*“ – 68, „*wizard*“ – 60.

Mužský životný rod získaly i výrazy označující postavy vyskytující se ve více hrách napříč žánry: *boss* („quest s příjemně silným bossem“ – 11), *pawn* („Arisena musí pawnové poslouchat“ – 21), Výjimkou je anglický výraz *mount* („mounti – nejdřív motorka, teď už je k dispozici i kůň, eventuálně alespoň modifikovaný sprint“ – 108), který často označuje živá stvoření (která slouží k transportu, např. kůň, slon, drak), ale zmíněný příklad dokládá, že může pojmenovávat i objekty neživé. V obou případech nabývá rodu mužského životného. Životný rod získal i výraz *mech* („tanky, mechové, helikoptéry a autíčka“ – 241), který označuje specifické vozidlo. Přiřazení k animatu zřejmě vychází z fyzické podoby přístroje – má horní a dolní končetiny, a vykazuje tedy humanoidní rysy. Další apelativa v mužském životném rodě označují postavy vyskytující se pouze v jedné hře nebo herní sérii: *genestealer* („boj s hordou genestealerů“ – 401), *aug* („zlo padlo na účet vylepšeným, kterým se tentokrát říká augové“ – 374).

Ženský rod se objevuje zřídka, na příklad u anglických výrazů zakončených na *-e*. Příkladem mohou být slova *damage* („hrubá damage“ – 41) a *adventure*, které postupnou adaptací získalo podobu *adventura* („příště chceme více adventury a méně akce“ – 55). Tento výraz, označující herní žánr, je pevnou součástí herního slangu. Obdobně se adaptoval výraz

cutscene (kde navíc došlo ke dloužení písmena e) a v herním diskurzu se užívá podoba *cutscéna* („rozhovory nejen v in-game cutscénách“ – 400). Koncovku -a a přiřazení k ženskému rodu získal i výraz *platform* („verze pro jednu platformu“ – 215), který byl do angličtiny přejat z francouzštiny (*plat-forme*). Na základě svého zakončení získal ženský rod výraz *vanilla*³⁶ („pokud bychom dali vedle sebe obrázky z vanilly“ – 382). K femininu se řadí i výraz *class* („class, která přes snahy vývojářů zůstávala dlouho v pozadí“ – 109). Důvodem může být rod domácího ekvivalentu (třída).

Středního rodu nabývá na příklad slovo *kombo* a slova zakončená na písmeno y, na příklad *fury* („velká rána, hodně fury“ – 6). Tento výraz zůstává nesklonný, protože jeho zakončení brání k přiřazení k některému z deklinačních typů.³⁷

V herních textech se objevují i substantiva, která nejsou morfologicky adaptovaná, např. *opportunities* („následujte tzv. opportunities“ – 304), *wearables* („vezměte si turistickou obuv, wearables a pořádnou svačinu“ – 28).

Některé anglické přejímky jsou slovnědruhovými homonymy a kromě funkce substantiva fungují jako adjektiva (*survival*: „hrát survival o poklad“ – 51 a „hraní survival hororu“ – 235, *boss*: „s hlavním bossem jedničky“ – 58 a „boss world quest“ – 208). V případě přídavných jmen (nebo adverbii) nedochází k morfologické adaptaci a jsou přejatá jako nesklonná. Často plní funkci atributů a rozvíjejí anglická substantiva: „online multiplayer“ – 272, „season pass“ – 405, „demo disk“ – 407, „save room“ – 407, „demon hunter“ – 7, „mystic knight“ – 19, „early acces“ – 388, „friendly fire“ – 220, „roguelike RPG“ – 39, „twinstick shooter“ – 371. Někdy rozvíjejí i česká jména: „zombie kousanec“ – 77, „hi-tech japonská nemocnice“ – 303, „hardcore střilečka“ – 232, „roguelike hra“ – 195. Nesklonná jsou i některá víceslovná pojmenování ve funkci atributu: *first person* („současně s tím svléká do naha většinu všech first person střileček“ – 87), „free to play model“ – 147.

Ze substantiv se utvářejí adjektivní tvary pomocí přípony -ový: *multiplayerový* („multiplayerovým bitkám to dává pořádný šmrnc“ – 89) a *singleplayerový* („v singleplayerových misích“ – 243), *pixelartový* („vlnu pixelartových adventur“ – 370), *softwarový* („nevyčísitelná lehkost bytí softwarových pirátů“ – 356), *questový* („questových hubů s hospodou jsme zatím moc nenašli“ – 10), *sandboxový* („prostě epické sandboxové

³⁶ Vanilla je v herním diskurzu označení pro původní verzi hry bez stahovatelného obsahu a dodatků.

³⁷ Rejzek, J.: K formální adaptaci anglicismů. In *Naše řeč*, r. 76, č. 1, 1993, s. 29.

MMORPG“ – 61), *gamingový* („největší *gamingové* průšvihy“ – 111). Výjimečně se ve zkoumaných herních textech objevují adjektiva tvořená příponou *-ský*, která mají posesivní charakter: „*asasínský*“ – 34, „*designerský*“ – 136, „*hackerský*“ – 256, „*healerský*“ – 247. Zaznamenán byl případ utvoření deminutiva od výrazu *quest* (*questík*: „*hned si splníte první questík, nájemnou vraždu jistého velmože*“ – 149).

Kromě anglických jmen je pro herní diskurz typické užívání přejatých sloves, jež vyžadují slovotvornou adaptaci. Zejména v počítačovém slangu ustálené anglické výrazy tvoří řadu substantivních, adjektivních, adverbiálních a slovesných odvozenin.³⁸ Velmi produktivní je v tomto ohledu anglické sloveso *click*, které se graficky adaptovalo na *klik*. Ze slovesa *klikat* pak vznikají slovesné deriváty pomocí prefixů: *proklikat* („*a když stihnete všechno proklikat*“ – 313) a *proklikávat* („*konverzace radši rychle proklikáváme*“ – 70), *naklikat* („*jak se vám rychle podaří naklikat*“ – 283). Do vzniklého slovotvorného hnízda patří i verbální substantivum *kliknutí* („*když několika kliknutími zprovozníte Ann*“ – 311) nebo podstatné jméno *klikačka* („*hodně obstojná klikačka s hlubokými RPG systémy*“ – 70).

V herním diskurzu se rozšířily odvozeniny od verba *craft*. Na rozdíl od předchozího slova *klik* se jeho odvozeniny objevují jak graficky adaptované, tak s původním písmenem *c*. Vznikají slovesné deriváty jako *craftit* – a *vykraftit* („*další si můžete ještě vykraftit*“ – 242), z nich se tvoří např. verbální substantiva „*kraftění*“ – 242 nebo „*craftování*“ – 69. Zaznamenán byl i tvar *crafting*, dále skloňovaný podle vzoru hrad („*vytváření vlastních kouzel, craftingu*“ – 398). Důvodem pro nejednotnou grafickou podobu slova a jeho derivátů může být zatímní neustálenost v herním slangu (na rozdíl od něj slovo *klik* zdomácnělo díky dřívějšímu častému užívání ve světě výpočetní techniky).

Anglická slovesa jsou při slovotvorné adaptaci přiřazována k různým slovesným vzorům, na příklad ke vzoru *kupovat*: *spawnovat* („*spawnují se různě po mapě*“ – 241), *tankovat*³⁹ („*kočka, která zvládne chvilku tankovat*“ – 248), *sprintovat* („*v kočce umí akorát sprintovat*“ – 244), *uploadovat* („*objevy můžete uploadovat*“ – 358), *hackovat* („*občas něco ukrást nebo hackovat*“ – 344). Častý je i výskyt sloves podle vzoru *tisknout*: *boostnout* („*jeho vývoj můžete boostnout dobytím dvou táborů*“ – 270), *upgradnout* („*v Class Halle tou dobou upgradnete globálně všechny artefakty*“ – 245), *picknout* („*škoda, že ke Centaurovi nelze*

³⁸ Šindlerová, H.: Anglicismy v počítačovém slangu. In P. Pořízka (ed.): *Jazyky v kontaktu – Jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor.*, ed. P. Pořízka a kol. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 307.

³⁹ Tankovat je termín z her pro více hráčů, tankující postava má za úkol udržet na sobě pozornost nepřítele.

picknout žokeje Váňu“ – 4). Slovesa odvozená od anglických výrazů *quest* a *grind* získaly příponu *-it*: „*můžete questit, ve které zóně chcete*“ – 290, „*grindit ale nemá smysl*“ – 176.

Zajímavé (ale ne neobvyklé) je, že většina zmíněných výrazů má české ekvivalenty, hráči však dávají přednost anglickým označením. Autoři herních textů počítají s tím, že čtenáři mají určité znalosti o herním světě („*nový interface pro spouštění denních misí, dungeonů, battlegroundů, raidů a tak dál (SWTOR hráči si termíny sami s dovolením přeloží)*“ – 291) a uvádění českého ekvivalentu vnímají jako nadstandard. To je znatelné na příklad z věty: „*Kraftění (nebo, chcete-li, hezky česky „vytváření“) nás ostatně z nových nápadů zaujalo asi nejvíce*“ – 242. Bizarně působí věta „*My ostatní klidně obhospodařováváme Arktidu dle klasického střihu: „první město, průzkumník, voják, zušlechtovač, settler“*“ – 269, kde autor textu použil česká pojmenování pro všechny zmíněné postavy kromě jedné.

Výrazy jako *textovka* („*textovka s realtime taktickou strategií*“ – 365) a *onlinovka* nebo *onlineovka* („*kdy jste naposledy slyšeli o úspěšné asijské onlinovce*“ – 386) vznikly podobně jako české slangové výrazy *střílečka* a *plošinovka* univerbizací a označují specifické herní žánry.

Kromě derivačního procesu tvoření slov a univerbizace je v herních textech (a v herním diskurzu obecně) zřetelná abreviace anglických slovních spojení, konkrétně iniciálové zkratky (akronyma). Ty jsou už jako zkratky přejaté z angličtiny a vznikají z počátečních písmen částí víceslovných pojmenování.⁴⁰ V herních textech je frekventovaná zkratka „*PC*“ – 32 (Personal Computer), která je dnes pevnou součástí počítačového lexika. Zkratkový tvar se užívá i pro herní konzoli PlayStation (např. „*PS4*“ – 255). Známa a často užívaná je zkratka „*LAN*“ – 221 (Local Area Network).

Pro sféru počítačových her je nejprůzračnější akronymum „*RPG*“ – 365 (role-playing game) označující specifický herní žánr (v češtině označován jako hra na hrdiny) a zkratky „*MMORPG*“ – 382 (massively multiplayer online role-playing game) a „*JRPG*“ – 345 (japanese role-playing game) se používají pro jeho subžánry. „*MMO*“ funguje i jako samostatná zkratka, protože multiplayer je režim i jiných herních žánrů (např. „*MMO střílečka*“ – 49). Jiným žánrem hry pro více hráčů je tzv. „*MOBA*“ – 336 (multiplayer online battle arena).

⁴⁰ Jelínek, M.: Zkratka. In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny N–Ž*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 2116.

Mimo označení žánrů se v herní slovní zásobě objevují zkratky „NPC“ – 73 (non-player character), „AI“ – 206 (artificial intelligence), „HD“ – 228 (high definition). Ve hrách pro více hráčů se užívají zkratky „PvP“ – 40 (player versus player) a „PvE“ – 2 (player versus environment).

V sebraném materiálu byly zaznamenány od zkratek odvozené výrazy *LANka* („*LANka nejde dělat každý den*“ – 221), *PDFko* („*a manuál tu je, je v PDFku*“ – 278) a *erpégéčko* („*je to tahový závod, decentní erpégéčko – a časem bohužel i docela nuda*“ – 286). Příznačné je i odvozování takových výrazů od propriálních akronym (kapitola 5.2.3).

5.2.3 Propria

Ve zkoumaném materiálu (a v herních textech obecně) se objevuje velké množství anglických proprií.⁴¹ Ty se na rozdíl od některých apelativ nikdy neadaptují graficky a velká část jich zůstává neskloňná, na příklad „*Street Fighter*“ – 32 a „*Darkest Dungeon*“ – 39 (zajímavé je, že apelativum *dungeon* se běžně skloňuje podle vzoru hrad), „*Life is Strange*“ – 161, „*Red Dead Redemption*“ – 319, „*Watch Dogs*“ – 293, „*Dishonored*“ – 295, „*Telltale Games*“ – 168, „*3D Realms*“ – 175, „*Zachtronix*“ – 279.

Skloňují se některá jednoslovná propria přiřazovaná k mužskému rodu (a to k životnému i neživotnému): *Blizzard* („*nová herní pecka od Blizzardu*“ – 35), *Battle.net* a *Legion* („*už jen to, kolik mých přátel na Battle.netu začalo hrát před vydáním Legionu*“ – 382), *Homefront* („*brutální zvěrstva Homefrontu*“ – 85), *Hitman* („*pokud se řadíte mezi fanoušky původního Hitmana*“ – 331). Skloňování víceslovných názvů je méně časté a objevuje se pouze u názvů dvouslovných: *Broken Sword* a *Monkey Island* („*Po Broken Swordu a Monkey Islandu se teď můžeme vrátit ke hře*“ – 50). Skloňuje se i název hry *Diablo*, který je středního rodu („*20 let Diablo*“ – 292).

Od názvů her a herních výrobců se utvářejí posesivní adjektiva, např. od *Disney* utvořené přídavné jméno *disneyovský* („*disneyovský Torchlight*“ – 66), *telltalácký* („*své žánrové konkurenty jako telltalácké hry [...] nakopává ladnou nožkou*“ – 94) odvozené od názvu společnosti *Telltale Games*. Dvouslovný výraz *starwarsovsko biowaří* („*nepůjde primárně o příběh, byť tu samozřejmě bude a opět starwarsovsko biowaří*“ – 294) slouží ke srovnání jednoho herního titulu s dalšími.

⁴¹ To je dáno tím, že většina her vychází pod anglickými názvy, ačkoli země původu je odlišná. Stejně tak herní společnosti mají skoro vždy anglický název.

Ze slovních spojení typu *telltalácká hra* univerbizací vznikají výrazy jako *diablovka* („*diablovkám se dařilo už dřív*“ – 66), *tycoonovka* („*tuhle tycoonovku zbavili většiny bugů*“ – 124), které označují herní žánry.

U některých víceslovných proprií se užívá zkratky.⁴² Zřetelné je krácení názvů her pro více hráčů jako „*WoW*“ – 277 (World of Warcraft), „*WoT*“ – 74 (World of Tanks), „*SWTOR*“ – 291 (Star Wars: The Old Republic), ale zkratky se užívají i pro hry jednoho hráče: „*COD*“ – 117 (Call of Duty), „*JC3*“ – 116 (Just Cause 3). Ze zkratk pak autoři herních textů odvozují hovorové výrazy jako *WoWko* („*podobně jako talentů ve WoWku*“ – 277) a *wowkařský* („*wowkařský pocit*“ – 399).

5.3 Expresivita, expresivní hodnocení

„Svět počítačových her je samozřejmě světem expresivity, nadsázky, silného výraziva [...].“⁴³ Expresivní prvky posilují nenucenost a hravost herních textů, zároveň zdůrazňují vzájemný a důvěrný vztah účastníků komunikace.

Nový encyklopedický slovník češtiny definuje expresivum jako „lexikální výrazový prostředek vyjadřující citový, hodnotící a volní vztah mluvčího ke sdělované skutečnosti.“⁴⁴ Expresivita se potom chápe jako pragmatická složka významu příslušného výrazového prostředku, která je dána postojem mluvčího.⁴⁵ V rámci lexikální roviny se expresiva rozděluje na deminutiva, augmentativa, vulgarismy, eufemismy, dysfemismy, hypokoristika a dětskou mluvu.⁴⁶

Soustavně se expresivitou ve lexiku zabýval Jaroslav Zima⁴⁷, který rozlišuje expresivitu inherentní (můžeme ji rozeznat i bez znalosti kontextu), adherentní (ta se v určitém kontextu ustálila postupně) a kontextovou (projeví se až na základě spojování výrazových prostředků patřících k různým stylovým oblastem). Zima zároveň zmiňuje, že expresivita není pouze problémem lexikologickým, ale proniká i do ostatních oblastí jazyka (tvarosloví, slovtvorba,

⁴² Mám na mysli zkratky, které nejsou obsaženy v titulu hry a které vytvářejí sami hráči.

⁴³ Hoffmanová, J.: Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). In *Naše řeč*, r. 8, č. 2–3, 1998, s. 106.

⁴⁴ Křístek, M.: Expresivum. In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny A–M*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 461.

⁴⁵ Tamtéž, s. 461.

⁴⁶ Tamtéž, s. 461.

⁴⁷ Zima, J.: *Expresivita slova v současné češtině*. Praha: Nakladatelství Čs. akademie věd, 1961, 139 stran.

fonetika, syntax).⁴⁸ V herních časopisech se objevují hlavně expresiva inherentní („romský tvrdák nebo tvrdáčka“ – 218).

Samostatnou skupinu inherentních expresiv tvoří deminutiva (jména zdrobnělá). V herních textech se objevují takové zdrobněliny, které nesou příznak menšího rozměru: „kolečka“ – 275, „autíčko“ – 287, „ostrůvek“ – 185, „vesnička“ – 185, „postavičky“ – 7, „políčka“ – 196. Jiná deminutiva reflektují postoj mluvčího, který jich v daném kontextu užívá ironicky a za účelem pobavit čtenáře: „Candy Crush Saga a Farmville Harvest Swap hrají vaše maminky“ – 37, „to co na začátku vypadalo jako blogýsek o spoj-3 žánru“ – 36, „připravte si kapesníčky“ – 163, „u pojídání jukněte na předělové filmečky“ – 138, „příjemně praskající granátek“ – 224, „zdegenerovaní hlupáčky“ – 87, „než zase zapadneme do blátíčka“ – 274, „a tak zatím otazníček a ve vzduchu visící padesátka“ – 190. Humornou funkci mají i některá hypokoristika (expresivní obměna neutrálních jmen): „Automated Natural Navigation Assistant (zkráceně ANNA). [...] Anička briskně natrasuje cestu [...]“ – 206, „příběh s Kátou Dešťovou v hlavní roli“ – 102 (původní jméno hrdinky je Kathy Rain).

Pro herní texty jsou příznačnější hrubá (někdy až hanlivá) pojmenovávání. Vulgarismy se v analyzovaných textech neobjevovaly, ale je v této souvislosti třeba zmínit větu „Tady se dostáváme do další hromady designerských sra... bláta“ – 136. Autoři chtěli v recenzi užít sprosté slovo, ale nakonec se rozhodli své tvrzení zmírnit. Cenzura vulgarismů je dána vydavatelským kodexem, zároveň má zachovaný náznak vulgarismu ve větách humorný charakter. Mimo citované věty se v textech objevovalo hanlivé označení mrcha („umění je mrcha“ – 53), které nese vulgární příznak. Častěji se v textech objevovala pejorativa (zesilující, zhrubělá pojmenování): „svalovec s M16 v pazourách“ – 84, „náhradní fusekle“ – 160, „do pracek se vám dostane sedmička“ – 281, „aby vás sežral i s trpaslíky“ – 80, „orkové chlastají“ – 80. Některá pejorativa mnohdy nesou negativní emoční příznak: „Carmin Falcone coby vlivný papaláš“ – 189, „boss world quest je shodou okolností potvora“ – 208, „právníci jsou pakáž nevděčná“ – 231, „pěkně velké bestie“ – 58.

Autoři stylizují svůj text tak, aby korespondoval s žánrem nebo tématem počítačové hry. V článcích o akčních hrách nebo v hrách s hlavní postavou, která vykazuje známky hrubosti a agrese, se vyskytuje velké množství hanlivých a zesilujících pojmenování. Příkladem může být úryvek z recenze na hru Kathy Rain: „Řádně propláchnout hrdlo chlastem, vyčadit

⁴⁸ Zima, J.: *Expresivita slova v současné češtině*. Praha: Nakladatelství Čs. akademie věd, 1961, s. 5.

krabičku cigaret, nakopnout naleštěného choppera, podpálit katolické spolubydlící plyšového medvídku a pak se v zasmrádlých motorkářských hadrech svalit do postele, to je pro hlavní postavu Kathy představa kvalitně stráveného dne. Je to zlobivá holka. Až jsme se trochu báli, jestli nám ta okázale badass fasáda nepoleze krkem“ – 101.

Vyskytují se i případy, kdy je expresivita znázorněna pomocí grafické úpravy, velkými písmeny nebo mezerami (či absencí mezer mezi slovy): „*Bohužel ale P.O.L.L.E.N. nenabízí VŮBEC NIC dalšího*“ – 94, „*Ne fakt, přestaňte mačkat klávesu Q! NIKDO PŘECE NEMAČKÁ KLÁVESU Q!*“ – 308, „*nemožné, nesmyslné nebo z d l o u h a v é*“ – 359, „*Shonvládnenejenreálnémusvětualetakésvětůmherním.Časnaspeedruny!*“ – 1.

Sporadicky autoři herních textů užívají slova, která se řadí k expresivním díky hláskové podobě jejich kořene⁴⁹: „*takové to cupitání tam a zpátky*“ – 210, „*plošinovka plná svižného hopsání*“ – 226, „*The Last Train není hopsačka*“ – 236.

V herních textech (zejména v recenzích) se výrazně uplatňuje (často velmi důrazně) expresivní hodnocení. Kladné hodnocení někdy vykazuje prvky reklamy, komerce a propagace a je utvářeno za pomoci hyperboly. Objevují se slovní spojení jako „*fantastická plošinovka*“ – 155, „*super grafika*“ – 131, „*opojná možnost*“ – 131, „*něco opravdu vytuněného*“ – 63, „*vizuálně dechberoucí*“ – 394, „*parádní zážitek*“ – 63, „*naprosto perfektní akční pasáže*“ – 221, „*herní pecka*“ – 35, „*akční adventura se vším všudy*“ – 45, „*herní pamlsek*“ – 166, „*nemalá porce herního blaha*“ – 167, „*úctyhodná tečka*“ – 122, „*čiré pohlazení pro smysly*“ – 361, „*zajímavý a moc chutný mix*“ – 365, „*procítěná óda na tvůrčí radost*“ – 393, „*luxusní hororová jednohubka*“ – 182, „*totální pekelný berserk*“ – 82. Nejlépe hodnocené herní tituly jsou označovány jako „*masterpiece*“ – 157 a „*mistrovské dílo*“ – 158 nebo „*neokoukaný a svěží klenot*“ – 65. Hry na vrcholu pětistupňové škály hodnocení v časopisu *Level* jsou označovány jako *nářez*.

K vyjádření záporného hodnocení autoři využívají slovní spojení jako „*totální zabiják zábavy*“ – 82, „*slabá náhražka za velké hry*“ – 351, „*ve výsledku toporný, nemastný, neslaný*“ – 308, „*značně nevábny dort*“ – 305, „*příblblé simulátory*“ – 310, „*nekonečná lapálie*“ – 313, „*exotická kuchyně videoherního průmyslu, které ne každý přijde na chuť*“ – 169, „*extrémně otravná a ubíjející hra*“ – 171, „*nebetyčná blbost*“ – 172, „*noční můra hráče stříleček*“ – 173.

⁴⁹ Zima, J.: *Expresivita slova v současné češtině*. Praha: Nakladatelství Čs. akademie věd, 1961, s. 12

Na závěr kapitoly je třeba zmínit ještě jeden jazykový jev typický pro herní diskurz – pronikání knižních prvků do herních textů (Zima tyto projevy řadí do expresivity kontextové⁵⁰): „*Všichni květnatě hovoří, přísahají na volavku a chtějí chránit ctnostné panny*“ – 119, „*brouk je ostatně také v křižníku a zurčí směrem k vám ve vlnách*“ – 95, „*spíše jsme vyčkávali, jestli si protivníci nepřijdou pro kulku sami*“ – 145, „*Pramálo vadí, že putujeme jen po sněhem zaváté zemi. V ledu zamrzlé pláň, stromy prohnuté tíhou sněhu a všudepřítomná bílá krusta tvoří dostatek rozličných poloh.*“ – 188. Obzvlášť nápadná je jejich kombinace s naprosto neknižním kontextem: „*Je to buď interaktivní film od Telltale Games, nebo jeho prachsprostý klon*“ – 168, „*indie scéna vzkvétá už několik let, a lze tudíž vypožorovat určité trendy*“ – 144, „*zahodila konzolovou exkluzivitu a konečně podlehla volání windowsů*“ – 146. Užívání knižnosti v herních textech je dokladem jazykové hravosti a suverenity autorů v práci s jazykem.

5.4 Intertextualita, aluzivnost

Nový encyklopedický slovník češtiny⁵¹ definuje intertextualitu jako „mezitextový vztah textu k jinému textu (jiným textům), který se u literárních děl podílí na jejich významové výstavbě. [...] vzniká tam, kde literární dílo např. komentuje jiný text, odkazuje k němu, imituje ho, paroduje, cituje či přejímá jeho části [...]“. Intertextualita obdobně funguje i v novinách, a to jak v čistě publicistických textech, tak v textech stylově žánrově smíšených, novinových textech.⁵²

Aluze je „narážka, implicitní, náznakový odkaz v textu k sociální entitě nebo k jinému textu (pak je prostředkem mezitextového navazování)“.⁵³

Intertextovost a aluzivnost jsou význačnými rysy textů, které se věnují počítačovým hrám. Jejich modelový čtenář, jakožto příslušník komunity hráčů počítačových her, by měl být schopný dané odkazy identifikovat, protože vycházejí z oblastí, u kterých je společná znalost předpokládána. Petr Mareš v souvislosti s intertextualitou v herních recenzích zmiňuje tzv.

⁵⁰ Zima, J.: *Expresivita slova v současné češtině*. Praha: Nakladatelství Čs. akademie věd, 1961, s. 91.

⁵¹ Trpka, V.: Intertextualita. In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny A–M*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 708.

⁵² Karhanová, K.: Funkce mezitextového navazování v novinách. In *Slovo a slovesnost*, r. 60, 1999, č. 1, s. 19–36.

⁵³ Hoffmannová, J.: Aluze. In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny A–M*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 93.

quotespotting, tj. soustavné vyhledávání odkazů a citátů za účelem potěšení a utužení vzájemnosti účastníků komunikace.⁵⁴

Aluzivnost je typická pro zkoumaná herní periodika. V nich výrazně převládají odkazy a narážky na literaturu, komiksy, filmy a televizní pořady patřící do fantasy a sci-fi (to ve velké míře koresponduje s žánrem her, o kterých texty pojednávají): „*Nikdo se pořádně nepokusil ukázat, jaké to je, být kapitán Nemo*“ – 327, „*v roli trošku našťavanějšího Jona Snowa*“ – 390, „*Píseň ledu a ohně v modrém*“ – 288, „*rozběsněné monstrum, pravděpodobně příbuzné s Hulkem*“ – 216, „*výzvu by tu hledal i Batman v jeho detektivním režimu*“ – 238, „*zahraj to znovu, Malcolme Reynoldsí*“ – 369.

Ojedinělé nejsou ani narážky na dobrodružné a akční filmy a televizní pořady: „*Divoký západ, jako znáte z mayovek*“ – 319, „*mix Sedmi statečných a Dannyho parťáků*“ – 320, „*takže zatímco v Human Revolution jste hráli za augmentovanou edici Jamese Bonda*“ – 180, „*byl to extrakt toho nejlepšího z filmů Arnolda Schwarzeneggera, Bruce Campbella nebo Clinta Eastwooda*“ – 383.

Objevují se však i odkazy na díla jiných žánrů: „*Strach a hnus v Racoon City*“ – 325, „*Faith zas běží o život*“ – 123, „*Nakonec i Haškův Švejk svým humorem válku dehonestuje zcela na zbytečnou záležitost. A podobně k tématu přistupuje i Battlefield 1.*“ – 260, „*tak nám zabili Ferninanda...*“ – 261, „*čtyři vraždy rozhodně nestačí, drahoušku*“ – 301, „*napište si svůj discopříběh*“ – 200, „*svatý granát známý z Monty Pythonů*“ – 234, „*Monty Python po Japonsku*“ – 355, „*vzhůru do nekonečna a ještě dál*“ – 115, „*láska za časů dieselpunku*“ – 107, „*čtyři v mechu a pes*“ – 346, „*kdopak to tu mluví*“ – 79, „*zavři oči, brouku! ááá šmik*“ – 252, „*kolik třešní, tolik višní*“ – 259, „*pojdte a zhlédněte vyprávění z minulého věku, kdy prabáby našich pradědů byly ještě dětmi*“ – 385, „*jak je důležité mítí early acces*“ – 388, „*nevyčíslitelná lehkost bytí*“ – 356, „*pro trochu barvy šel bych světa kraj*“ – 289.

Časté jsou narážky na reálné osobnosti (např. autory, herce, režiséry). Příkladem mohou být vyjádření jako „*a zhruba během půl vteřiny máte rekord Olgy Hepnarové v kapse*“ – 321, „*scéna, kterou bychom si klidně vychutnali na plátně s Jasonem Stathamem v hlavní roli*“ – 322, „*technologie [se]zdokonalily na úroveň, jakou by ani Jules Verne nepředvídal*“ – 328, „*to je jako si vybrat mezi Margot Robbie a Emily Ratajkowski*“ – 201, „*od něj se ve*

⁵⁴ Mareš, P.: Já a ty v recenzích počítačových her In P. Mitter, K. Tošková (eds.): *Ty, já a oni v jazyce a literatuře. 1. díl. – část jazykovědná*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2009, s. 61.

výstřednosti oblékání má co učit i Lady GaGa“ – 202, „objeví [se] chlapík s přízvukem a la Miloš Zeman“ – 204, „jdeme totiž prošacovat Jacka Boyda, a ne Stinga“ – 184, „ze Sherlocka je tuplovaný Jon Hamm známý ze seriálu *Mad Men* a nosí kabát s ležérní rozhalenkou jako Robert Downey Jr.“ – 128, „nikdo nebere ten milion nebo dva miliony jako Hanka Zagorová“ – 178.

Uplatňují se odkazy na jiné počítačové hry a jejich fikční světy: „*Téma, které se neodmítá*“⁵⁵ – 257, „*Válka, ta se nikdy nemění*“ – 395, „Vidíte ty obrázky? Někdo se vykoupal v *BioShocku* a snažil se postavit *Infinite*.“ – 179, „no fakt, skoro jako kdybych byl nějakej *Shepard*“⁵⁶ – 148. Některé nadpisy parodují prvky herních žánrů: „*zábava +10*“⁵⁷ – 387.

V menší míře se objevují citace známých písní nebo jejich deformované varianty: „*Když dáš cihlu k cihle*“ – 230, „*a tak nám nezbyvá, než si broukat: 'Oh darlin' stand by me... Stand by me...'*“ – 324, „*pod dubem, za dubem, tam si na tě počiháme*“ – 98, „*Postav třeba... Vesnici?*“ – 384, „*there is a house in New Orleans*“ – 154, „*We are the champions! Are we?*“ – 203, „*furt je fajn, Klementajn*“ – 326, „*ať je hra tvůj lék*“ – 380.

Herní texty často využívají nápodoby reklam a reklamních sloganů: „*Chceme nový Metroid. Zn. Levně.*“ – 213, „*mix všech možných i nemožných chutí*“ – 329, „*Nevíte, kam se vydat na dovolenou? Je vám špatně ze všech těch ohraných destinací, jako je Chorvatsko, Itálie a Řecko?*“ – 132. Objevily se i narážky na jiné žánry, konkrétně na anekdotu: „*Co vznikne, když se potká Magic: The Gathering s kostkami a licenci Star Wars?*“ – 317, „*Víte, co mají společného Hideo Kojima, Guillermo del Toro a Norman Reedus?*“ – 77, „*Diablo, Van Helsing a H. P. Lovecraft vejdou do baru...*“ – 67 a na pohádku: „*Zvonec a pohádky je konec*“ – 334.

Jak je z příkladů vidět, aluze v herních textech jsou tvořeny dvěma způsoby – Buď pomocí titulu díla či jména fyzické osoby („*Chuck Norris Hvězdných válek*“ – 318), nebo (často upravenou) citací z textu, ke kterému odkazuje („*a jéje, toho jsme se báli*“ – 110). Někdy je tvořena na základě jazykové hry („*nepravidelné šhubání by otrávil i Káťu a Šhubánka*“ – 372), ale častěji vzniká za pomoci neočekávaných asociací, v krajních případech dochází ke

⁵⁵ V tomto případě jde o narážku na název první mise ve hře *Mafia I*.

⁵⁶ Shepard je hlavní postava herní série *Mass Effect*.

⁵⁷ Jedná se o prvek známý z RPG her (tzv. her na hrdiny), kde výbava hlavního hrdiny přidává body k určité vlastnosti (např. meč se „*strength +10*“, který hrdinu zesílí o deset bodů).

„zkřížení navzájem vzdálených kontextů“⁵⁸ („*Hrej si, tu máš kohouta. Tak nějak by Pavilion zrecenzoval Karel Jaromír Erben*“ – 285). Intertextualita v herních textech souvisí se snahou o jejich originalitu, zároveň jsou zde zřetelné hravost, uvolněnost a humor. Odkazy na jiné texty mají čtenáře zaujmout⁵⁹ nebo šokovat, jiné slouží k pobavení recipientů.

5.5 Obrazná pojmenování, přirovnání a frazémy

Se zmíněnou hravostí herních textů a se snahou o jejich originalitu souvisí další velmi častý jev – práce s obraznými pojmenováními. Autoři herních textů rádi tvoří neobvyklá přirovnání a aktualizují existující frazémy.

Některé frazémy se ve zkoumaných textech objevovaly v původní lexikalizované podobě: „*Ve dvou se to lépe táhne*“ – 353, „*bez práce nejsou koláče*“ – 340. V několika případech jejich užití souvisí s názvem počítačové hry, ke které se text vztahuje: „*víc hlav víc ví*“ – 364 a „*neztrácej hlavu*“ – 192 v souvislosti s titulem *Headliner*. Výrazně častěji se uplatňují frazémy aktualizované. Autoři zde vycházejí z tématu nebo žánru konkrétní hry, ke které se daný text obsahující frazém vztahuje: „*Když se kácí les, létají mrtví Korejci*“ – 83, „*nalijme si čistého motorového oleje*“ – 153, „*lže jako když procedurálně generuje*“ – 250, „*to nám byl ďábel dlužen*“ – 126, „*robot zahradníkem*“ – 229, „*neříkej hop, dokud nenaprogramuješ*“ – 143, „*přeskoč, přelez, ale nepodlez v herním vydání*“ – 118, „*za vším hledej Auga*“⁶⁰ – 373.

V textech se vyskytují aktualizace ustálených slovních spojení na základě protikladu k původnímu spojení: „*Konec zlý, všechno zlé?*“ – 306, „*špatné sny*“ – 239, „*kdo si počká, sotva se dočká*“ – 368. Jindy autoři chtějí čtenáře pobavit a dát najevo svoji suverenitu v práci s jazykem: „*Tak dlouho dojdete hráče, až se ucho utrhne*“ – 199, „*ve čtyřech se to táhne nejlíp, ale ve dvou furt dobrý*“ – 271, „*kdo se bojí, (ne)smí do lesa*“ – 307, „*z bahna do louže*“ – 262.

Nápadné je užívání neobvyklých přirovnání: „*Stavba něčeho takového příjemně uspokojí, i když má za následek více šedých vlasů, než mají stavaři po dokončení tunelu Blanka*“ – 198, „*pět nekromancerů, kteří zvládnou udělat pět instantních kostlivců dřív než vy čínské nudle*“ – 253, „*je to jako se pomilovat, podstoupit kastraci a pokusit se zopakovat předchozí zážitek*“ – 240, „*hráči jako šaolin*“ – 330, „*horší než pizza z mikrovlnky*“ – 137, „*atmosféra jak víno...*

⁵⁸ Mareš, P.: Já a ty v recenzích počítačových her. In P. Mitter, K. Tošková (eds.): *Ty, já a oni v jazyce a literatuře. 1. díl. – část jazykovědná*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2009, s. 61.

⁵⁹ O tom vypovídá i fakt, že autoři textů je v mnoha případech umísťovali do nadpisů a podnadpisů svých článků, nebo je zvýrazňovali pomocí grafické úpravy.

⁶⁰ Aug je označení pro osoby s technickým vylepšením (augmentatiton) v herní sérii *Deus Ex*.

nebo krev“ – 341, „poslední kategorie je zážitek tak silný, že i redakční odborník na špatné hry Dan Krásný se po nocích budí s křikem, když se mu zdá, že mu dal Honza něco takového zrecenzovat“ – 72, „jasně, přežít těch několik hodin v ubíjející společnosti se rovná obzvlášť nepovedenému rande, na druhou stranu slova v článcích pak z prstů tečou jako víno na Moravě“ – 191, „jen teda Shepardovy holky aspoň vypadaly k světu a měly víc osobnosti než prasklá žárovka“ – 148.

Některé komparace vycházejí z fikčního světa dané počítačové hry: *„Obavy [...] zůstaly ploché jako Wendin hrudník po devatenácti sezónách“ – 258, „vše Laře sedí jako zelené tričko a hnědé šortky“ – 323, „první nepřátelé na vás vystoupí ze stínů černých jako Zillova duše“ – 254.*

Nejfrekventovanější přirovnání jsou intertextuální (o intertextualitě více v kapitole 5.4): *„Tajemnější než hrad v Karpatech“ – 156, „psát o nových filmových Krotitelích duchů je jako nosit ektoplazmu do New Yorku“ – 170, „[s] grafikou o pár tmavých tónech, poskládanou z pixelů ostřejších než riffy z nového alba Sabatonu“ – 237, „pokračování rebootu hry z roku 1997 zní jako něco, co by mezi Kameňáky programoval Troška, kdyby to uměl“ – 273, „vaše kazeta se soundtrackem bude mít pásky vytahané jak kšandy Haliny Pawlowské“ – 316.*

Objevují se i překvapivě dlouhá přirovnání: *„Jenže zatímco se někde s hambáčem mazlí jako s plyšovým medvídkem, kuchař Franta z hospody Na Rohu na sebe necitelně nahňácá suroviny a řekne si o dvoukilo. A jako u Franty v kuchyni jsme si připadali při hraní survival hororu Phantaruk“ – 235.*

5.6 Slovní hříčky, rýmy

Slovní hříčka je prostředek jazykové aktualizace výrazu, který „je vybudovaný buď na zvukové (řidčeji grafické) blízkosti slov (slovních spojení) s rozdílným významem, nebo na obnovení původního významu, který se posunem slova setřel.“⁶¹ Hojně se objevuje v reklamě a v publicistice a má humorný charakter, proto není divu, že ji využívají autoři herních textů.

Častým zdrojem slovních hříček je paronomázie (tj. „spojení dvou významově různých slov, která mají podobnou fonetickou realizaci, nebo spojení foneticky podobných slov odvozených

⁶¹ Jelínek, M., Vepřek, J.: Slovní hříčka (kalambúr). In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny N–Ž*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 1685.

od stejného kořene“)⁶². V herních textech se objevují slovní spojení typu: „*Nesourodá masa masa*“ – 193, „*ukázka na zakázku*“ – 78, „*hra, co si na nic nehraje*“ – 100, „*nekonečné lži v konečném vesmíru*“ – 251, „*nikde nikdo*“ – 112, „*kulatiny kulaté hrdinky*“ – 197, „*když podpora potřebuje podporu*“ – 44, „*zbrojní pas a zbrojní pás*“ – 47, „*jepičí epopej*“ – 142, některé slovní hříčky jsou intertextuální: „*BT volat domů*“⁶³ – 299, jiné jsou utvořeny pomocí grafické úpravy, na příklad „*NEROb sa*“ – 104 v souvislosti s počítačovou hrou Nero.

Nápaditá je práce autorů herních textů s cizojazyčnými vlastními jmény. Slovní hříčky, které se k nim vztahují, jsou založeny na užití českého apelativa, které má podobnou fonetickou realizaci. Vznikají tak kreativní slovní spojení jako „*P.O.L.L.E.N. – nuda jak poleno*“ – 93, podnadpis „*Klej nebo Neklej*“ – 263 v článku o hře, ve které vystupuje hlavní hrdina jménem Lincoln Clay. Někdy je slovní hříčka utvořena opačným způsobem – cizí název je dosazen na místo českého apelativa v ustálených slovních spojeních nebo v odkazech na jiná díla: „*je to na jedno bordo*“⁶⁴ – 267, „*na samotě u Gliesa*“ – 134.

K ozvláštňení textů dochází i za pomoci rýmů. Některá veršovaná slovní spojení jsou v češtině již ustálena: „*Sliby chyby*“ – 413, „*kluk jak buk*“ – 263. Častěji se v herních textech objevují i rýmy inovované: „*jelita versus elita*“ – 354, „*trosečník začátečník*“ – 90, „*na bojišti to pěkně sviští*“ – 342, „*25 let Blizzardu. 20 let Diabla. Na začátku listopadu.*“ – 292, „*o vraždách, snech, pomstě a krysách*“ – 296, „*Mafia III česky. A snad i hezky.*“ – 55, „*hrajte a vězte*“ – 162.

5.7 Ironie, sebeironie

Důležitou složkou herního diskurzu jsou ironie a nadhled.⁶⁵ Autoři herních textů záměrně shazují komunitu hráčů počítačových her, herních vývojářů a hry samotné („*Ve světě je pouze několik druhů her. Jsou dobré hry, průměrné hry, špatné hry, špatné korejské hry a (ted' se držte) špatné korejské mobilní hry portnuté na PC.*“ – 71), ale také se nebojí dělat si legraci sami ze sebe. Kristina Volná o těchto případech hovoří jako sebeironii.⁶⁶

⁶² Karlík, P.: Paronomázie. In P. Karlík, M. Nekula, J. Pleskalová (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny N–Ž*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016, s. 1293.

⁶³ BT (BT-7274) je přístroj z herní série Titanfall.

⁶⁴ Jedná se o narážku na město New Bordeaux ve hře Mafia III.

⁶⁵ Hoffmanová, J.: Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). In *Naše řeč*, r. 8, č. 2–3, 1998, s. 108.

⁶⁶ Volná, K.: Realtimeoví klikači a kování stratégové (Jazyková tvořivost v mluvě hráčů počítačových her). In *Čeština doma a ve světě*, r. 12, č. 1–2, 2004, s. 37.

Příkladem sebeironie mohou být slovní spojení jako: „*I po třech letech Tomáš Miklica stále plní vedlejší mise*“⁶⁷ – 76, „*jako veterán herní scény se slzou v oku a s rukou na infarkty sužovaném srdci vzpomínám na chvíle [...]*“ – 75, „*Jindra Pospíšil si hraje s párky a dostává u toho na zadek*“ – 152, „*na čem Martin Lupač trénuje paměť na jména*“ – 151, „*[...] a tak až za rok vylezu ze svého pokoje, povím vám, jaké bylo celou sérii dohrát*“ – 150, „*David Tatarka předstírá, že je pamětník*“ – 113, „*Katka Stuchlíková nás zdraví z kuchyně! Virtuální.*“ – 114, „*Musím se vám na začátek k něčemu přiznat. Jsem vidlák. Sláma mi čouhá nejen z bot [...]*“ – 315.

Někdy se sebeironie vztahuje na celou redakci: „*Kdybychom měli prohlásit, že se třetí Mafia tak trochu minula s tím, jak bychom si pokračování naší české modly sami představovali, byli bychom na poměry našeho časáku nesmírně kulantní.*“ – 264. Zábavné je i užívání jazykových klišé, která si autoři sami uvědomují: „*kdybychom tady měli otřepaně říct, že nová expanze vlila ted' už prastaré hře novou krev do žil, ušklíbli bychom se nad tím klišé – ale je to tak*“ – 209.

Humorná je banalizace herních příběhů: „*Emily, která vyrostla do krásy i svalů, si vesele kraluje, když přijde falešný strýc se ztracenou tetou a šup, převrat, obvinění, ze strašlivých vražd, útěk a dále viz Dishonored.*“ – 295, „*Nacházíte se totiž v prostředí jakéhosi nepovedeného vládního experimentu, díky němuž kukuřice mluví a plyšoví medvídci trousí sarkastické poznámky jak pominutí.*“ – 309, „*V příběhu se totiž Michonne [...] dostane do křížku s jinou partičkou, které ukázkově šlápne na kuří oko. Následuje útěk, pár mrtvol a závěrečná bitka mezi ní, zombíky a lidmi.*“ – 105, „*Kongo nám bodlo nůž do zad celkem třikrát. Vlastně poprvé se jenom napřáhlo. Zachechtalo se, vyplázlo jazyk, vyhlásilo válku, plivlo směrem k nejbližšímu městu a za jedovatou slinou poslalo i bojové vozy*“ – 268. Ironické zjednodušení se týká i charakteristiky postav: „*Prostě a jednoduše, naše hrdinka není žádná prodejna vražedkyně, ale bojovnice za lepší zítřky, jasnější sluníčko, levnější plenky a vůbec všechno*“ – 97.

Autoři herních textů občas záměrně jednají se čtenáři jako se začátečníky. Příkladem můžou být podnadpisy z článku o hře World of Tanks, jež jsou doplněny vysvětlivkou v závorce: „*Jak z jihu dobýt sever (zelená vlaječka)*“ – a „*Dobýváme jih ze severu (červená vlaječka)*“ –

⁶⁷ Ačkoli je užito 3. osoby, autorem nadpisu je sám jmenovaný redaktor.

29. Ironicky míněná jsou i slovní spojení typu „pozor na kanóny, střílí...“ – 284 v rubrice Tipy a triky.

5.8 Já a ty v herních textech

Vzájemnost skupiny hráčů počítačových her je výrazná i díky komunikační situaci, která vzniká zejména v herních recenzích (ty v obou zkoumaných časopisech zaujímají důležité místo), ale níže popsané aspekty komunikační výstavby se uplatňují i v dalších rubrikách herních periodik. Produktor a modelový příjemce herních textů jsou příslušníci stejné skupiny, mají stejné zájmy a shodné znalosti o užívaném diskurzu. I přes to je v dané komunikační situaci rozpoznatelná jistá relační asymetričnost. Tu na příklad Petr Mareš odůvodňuje takto: „[...] produktor je privilegován tím, že má k dispozici příslušné hry, dává najevo kompetentnost a oprávněnost pro vyjadřování svých soudů a rovněž určuje podobu verbálních formulací.“⁶⁸ Výběr jazykových prostředků na straně produktora je východiskem pro povahu komunikační situace.

V herních recenzích převládají formulace v plurálovém tvaru 1. osoby. Ačkoli je autor dané recenze pouze jeden a jeho jméno se objevuje na konci každého textu, užívá formulací jako „až podezřele často v téhle recenzi vzpomínáme na první Titanfall“ – 300, „pokud se ale máme zabývat klady a na chvíli prolnout písmenka úsměvem“ – 266, „na ReCore si hodně stěžujeme a úplně přitom zapomínáme na ty pěkně navržené plošinovkové dungeony“ – 214, „A my doporučujeme a zároveň zdvihneme varovný prst. Příště chceme více adventury a méně akce.“ – 129, „když jsme na počátku roku recenzovali úvodní epizodu, nechali jsme se slyšet [...]“ – 302. Autor recenze podává hodnocení, které je jakoby pod záštitou celého redakčního týmu časopisu (tzv. autorský plurál) a recenze psané v 1. osobě plurálu tak působí objektivněji. V některých případech je užitím tohoto tvaru zapojen i recipient a celé tvrzení lze stáhnout na produktora i recipienty, jedná se o plurál inkluzivní⁶⁹: „Všichni ale víme, že je to jen klišé, které hraničí se lží“ – 391 „zmiňme ještě kooperaci Lincolna se třemi kumpány“ – 266, „představme si společně jeden svět“ – 222.

Velmi často plurálový tvar 1. osoby zahrnuje autora (v tomto případě stylizovaného i jako hráče) a herní postavu, kterou ovládá: „Přistáváme na první planetě. Dobře, spíš se probouzíme, než přistáváme.“ – 181, „vyskakujeme z výsadekové lodi, už za letu monitorujeme

⁶⁸ Mareš, P.: Já a ty v recenzích počítačových her. In P. Mitter, K. Tošková (eds.): *Ty, já a oni v jazyce a literatuře. 1. díl. – část jazykovědná*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2009, s. 58.

⁶⁹ Matheisus, V.: *Jazyk, kultura a slovesnost*. Praha: Odeon, 1982.

okolí, dvě vteřiny na to přistáváme a utíkáme vpřed“ – 298, „S karavanou prcháme před ženoucí se vlnu temných stvůr. Jsou nás stovky a jídlo pomalu dochází. Když vtom narazíme na skupinku vesničanů, kteří se zrovna chystají oběsit údajně šílenou čarodějnici.“ – 92.

Úplného ztotožnění produktora s protagonistou počítačové hry je dosaženo užitím 1. osoby singuláru: *„Když se konečně dokodrcám na stanici, pobíhá po ní nějaký mnich a na mém stole už leží dopis jak od starosty, tak od mafie.“ – 183, „A když už mám slušnou partu, tak je jasné, že se s nimi můžu pustit do bouřlivejších peripetií, ať už na bojišti, nebo v posteli.“ – 148, „Tak jsem tady. Pelican Town, můj nový domov a díra, co má jen něco přes třicet obyvatel. Doufám, že rozhodnutí vykašlat se na tu děsnou práci v kanclu a začít od píky jako farmář nebudu brzo litovat.“ – 366, „sotva jsem odložil luk pod hromady trofejí, co mám na zdi v rodinném sídle na útesu v Kyratu, tak z Ubisoftu dorazil do redakce balíček“ – 363.* Ztotožnění recenzenta s herní postavou je velmi časté a běžné je i u hráčů počítačových her.

Vyjádření v 1. osobě singuláru se objevuje zřídka (kromě případu zmíněného v předchozím odstavci) a vztahuje se pouze k produktorovi daného textu. Navíc se vyskytuje spíše jen v časopise *Level*⁷⁰: *„Když se řekne Resident Evil, okamžitě si vybavím první setkání s touhle značkou někdy kolem roku 1998“ – 406, „do té doby jsem stále odolával, ale jakmile vyšel Legion, selhal jsem a do Azerothu se znovu vrátil“ – 392, „osobně jsem strávil nejvíce času s Worms Armageddon a svého času jsem byl schopný kouzlit s bazukou jak málokdo“ – 377, „listuji adresářem se svými recenzemi“, „jasně, vím, že existuje spousta her, které takhle snímají akci“ – 362.*

Naopak jako velmi časté se ukázalo užívání tvarů 2. osoby plurálu, díky které je posílena vzájemnost účastníků komunikace. „Dominantní výskyt plurálových tvarů implikuje spíše než zdvořilost akcentaci početnosti hráčské komunity a její propojenost danou se shodným předmětem činnosti a shodnými zvyklostmi.“⁷¹ Někdy je recipient osloven jako čtenář v pravém slova smyslu (čte časopis pravidelně a má tedy určité znalosti o jeho podobě a fungování, čehož si jsou autoři vědomi): *„Ne, nebojte se, ještě nerecyklujeme staré recenze, protože nemáme o čem psát“ – 227, „pokud čtete SCORE svědomitě od začátku do konce, bude tohle menší spoiler, ale určitě náš záměr pochopíte.“ – 56, „pokud nás čtete pravidelně,*

⁷⁰ V časopisu *Score* je 1. osoba singuláru zpravidla využívána pouze v rubrice *Co právě hrajeme*.

⁷¹ Mareš, P.: Já a ty v recenzích počítačových her. In P. Mitter, K. Tošková (eds.): *Ty, já a oni v jazyce a literatuře. 1. díl. – část jazykovědná*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2009, s. 59.

tak si možná pamatujete, že jsme se nedávno v tématu zaměřili na hry s lokálním multiplayerem“ – 103.

Jindy se autoři zaměřují na čtenářovy zážitky a zkušenosti: „Znáte sérii Doorways? Pokud jo, jste nefalšovaní znalci hororového žánru a smekáme před vámi své skalpy.“ – 194, „jestliže také považujete Blood Money za vrchol série o holohlavém zabijákovi s čarovým kódem na zátylku, můžete bouchat šampaňské“ – 46, „pokud se řadíte mezi fanoušky původního Hitmana a obzvláště pokračování Blood Money, potom vám vývojáři z IO právě splnili jeden z vlhkých snů“ – 331, „kdybyste se při posezení s přáteli pokusili přivést řeč na téma iránské revoluce z roku 1979, dost možná by vám odpovědi byly jen prázdné pohledy“ – 339, „pokud máte rádi adventury, specificky pak současnou vlnu pixelartových retroadventur, patrně byste neměli minout DreamBreak“ – 370.

Velmi často je subjekt osločován, jako by hrál počítačovou hru v danou chvíli. Ovládá postavy ve hře a využívá k tomu klávesnici a myš: „Stále můžete hrdinům do ruky dát klasické meče, luky, sekyry, halapartny a magické hole“ – 140, „jenomže pak vyrazíte se Sherlockem ven, začnete šmejdit v krásně špinavých londýnských ulicích a pozorovat ty technické pokroky“ – 130, „tak třeba hned na začátku, když několika kliknutími zprovozníte Ann“ – 311, „a i když stihnete proklikat všechno, hře často chybí odměňující pocit z úspěšného překonání překážek“ – 312, „a všechno je to k ničemu, protože jde jen o to, jak se vám rychle podaří naklikat potřebné budovy, postavit několik kasáren a začít chrlít vojáky“ – 283, „k hraní si můžete vybrat prakticky jakýkoliv stát, jen počítejte s tím, že ne každý má stejný potenciál“ – 360, „class (třídu) už nezměníte, ale nadále můžete upravovat vzhled, měnit výzbroj a zkoušet jiné zbraně“ – 396.

Nejčastěji 2. osoba plurálu slouží ke ztotožnění recipienta s herní postavou: „Máte svůj pojízdný kanón/vojáka, vykukujete s ním zpoza barikád a sestřelujete blížící se mimozemšťany“ – 30, „jste osamělý hrdina, kterému nedělá problém oddělat padesát chlapů s brokovnicí“ – 265, „probouzíte se jako zárodek a tajemný ženský hlas vás povzbuzuje k prodrání se na svět“ – 375, „Očividně nejste první, koho záhadné světlo přemístilo do této bizarní scenérie, ale kde jsou tedy ostatní?“ – 376, „Než stačíte sprostě zaklít, cizinka zmizí ve stínech – a v další vteřině cítíte, jak z vás její ruce zezadu pomalu vymačkávají vědomí. Tedy pokud máte štěstí. Tak by se mohlo stát, že vás jednoduše propíchne nebo vám ve formě stínové obludy utrhne všechny končetiny.“ – 389, „Jak jste se ocitli v zapomenutém koutě

galaxie a kdo nebo co vám z lodi udělalo hromádku šrotu?“ – 357, „cesty osudu jsou nevyzpytatelné do takové míry, že se klidně takhle jednou probudíte sami se sekýrkou na zhola prázdné planetě“ – 64.

Sporadicky je subjekt pomocí 2. osoby plurálu stylizován do role herního vývojáře: *„Může vás třeba něco napadnout (a vy to vyrobíte), můžete navázat na svou starší hru, můžete prozkoumávat neprobádané vody originálních žánrů nebo rozšiřovat možnosti těch probádaných“ – 314, „pokud se se svým indie projektem rozhodnete vzdát hold Souls sérii, [...] svým způsobem si sami uvážete na krk oprátku a čekáte, až vám komunita podkopne židli pod nohama“ – 332.*

Nápadné je užití imperativu 2. osoby plurálu: *„Představte si svět, kde je Severní Korea špičkovým výrobcem světově nejpopulárnějších technologií a zbraní. OK, teď se přestaňte smát a zkuste si to představit znovu.“ – 88, „Nebojte se tmy. Nebo teda klidně se jí bojte, ale službu, tu odmítnout nemůžete.“ – 139, „Připravte si kapesníčky. Čeká tu příběh jako z nejuplakanější mexické telenovely.“ – 163. Rozkazovací způsob je většinou užit v humorných slovních spojeních a koresponduje s hravostí v diskurzu počítačových her.⁷²*

Interakce mezi účastníky komunikační situace je zřetelná díky různým kontaktním prostředkům. Velmi časté je užití řečnické otázky: *„Hele a víte vy vlastně, co to znamená, ten Tomb Raider?“ – 18, „Bavili vás Watch Dogs?“ – 293, „Co se skrývá pod pojmem akční hra?“ – 333, „Nebo vy snad necháte ten mimozemský šmejd zotročovat naši planetu?“ – 31, „První díl překvapil, druhý mu ostudu určitě nedělá – v co víc jsme vlastně mohli doufat?“ – 297, „Jo a zmínil jsem se, že je hra i s českými titulky?“ – 335. Pro herní recenze jsou typické i přídatné konstrukce a výrazy: *„Tak jo, přiznáme barvu, zopakujeme si tedy výtky a dáme tomu známku, jo?“ – 94, „Kdo se zdravým rozumem by se chtěl stát astronautem, že?“ – 59, „nebude tomu tak dlouho, to nám věřte...“ – 367, „co si budeme povídat, japonští vývojáři trpí dlouhodobě pocitem, že Západ přestal mít o jejich hry zájem“ – 352. Občas se v herních recenzích objevuje oslovení: *„Hej, Holmesologové, máme pro vás dvě velká překvapení“ – 125.***

⁷² Srov. Mareš, P.: Já a ty v recenzích počítačových her. In P. Mitter, K. Tošková (eds.): *Ty, já a oni v jazyce a literatuře. 1. díl. – část jazykovědná*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2009, s. 60.

6. Závěr

Záměrem této práce bylo charakterizovat různé aspekty jazyka užívané v současném diskurzu o počítačových hrách. Ty byly sledovány ve dvou českých herních periodikách, ve *Score* a *Levelu*. Zaměřila jsem se na vztah spisovnosti a nespisovnosti, s čímž úzce souvisí užívání odborné terminologie, počítačového slangu a expresivních výrazů. Mimo slovní zásobu jsem se věnovala intertextualitě v herních textech, obrazným pojmenováním, slovním hříčkám a prvkům ironie a sebeironie. Navíc jsem se zabývala komunikační situací vzniklou zejména v herních recenzích daných periodik.

V herních textech dochází k míšení spisovné a nespisovné češtiny. Kromě obecné češtiny na rovině tvarosloví a hláskosloví (např. *nějakej mnich*) se zde ve velké míře uplatňují nespisovné lexikální jazykové prostředky, konkrétně přejímky z cizích jazyků a expresivní výrazy. Neformální vyjadřování typické pro každodenní mluvenou komunikaci poukazuje na důvěrný vztah účastníků komunikace.

Část slovní zásoby v herním diskurzu vychází z počítačové terminologie. Užívají se zejména z angličtiny přejaté výrazy jako *hardware*, *software*, *monitor*, *engine* aj., kterým se dává přednost před jejich českými ekvivalenty. V herním slangu ustupuje výraz *parit*, častěji se užívá slovo *hrát*. Mezi užívané výrazy pocházející z češtiny patří označení herních žánrů, např. *plošinovka*, *hopsačka* a *mlátička*, která vznikla univerbizací. Největší část herního slangu tvoří přejímky z angličtiny, což vychází z herní zkušenosti a jejich znalost se v dané komunitě předpokládá. České ekvivalenty anglicismů ubývají, výjimkou jsou z angličtiny přejaté a dále do češtiny adaptované výrazy jako *gamesníci*, *gamesy* a *gamesky*, zmíněné v dřívějších odborných pracích. Místo nich herní redaktoři užívají pojmenování jako *hráči* a *hry*. Stále se užívají z počítačového (a herního) světa známé výrazy jako *bug*, *level*, *patch*, *adventura*. Jiná přejatá anglická substantiva označují předměty objevující se ve hrách, schopnosti, herní žánry a herní režimy a jsou při morfologické adaptaci přiřazeny k maskulinům inanimátům. Výrazy v maskulinu animatu pojmenovávají povolání a postavy. Anglických substantiv v ženském a středním rodě byl zaznamenán nižší počet, a proto je jejich roztrídění do skupin složité. Ze substantiv se dále tvoří adjektiva, nejčastěji pomocí přípony *-ový* (*softwarový*), jiná adjektiva zůstávají neskloňná (*hardcore hra*). U anglických sloves je slovotvorná adaptace nutná. Jako nejproduktivnější se ukázala verba *klikat* a *krafit* (*craftit*), která tvoří nejširší slovotvorná hnízda. Další anglická slovesa jsou nejčastěji přiřazována ke slovesným vzorům *kupovat* (*spawnovat*) a *tisknout* (*upgradnout*). Velkou část herního lexika tvoří akronyma přejatá z angličtiny (*PC*, *RPG*) a anglická propria. Jejich

adaptace se příliš nelišila od přizpůsobení apelativ, ale více jich zůstává nesklonných (nejčastěji se skloňují jednoslovné názvy, a to podle mužských tvrdých vzorů).

V herním diskurzu se hojně uplatňují expresivní prvky. Ty jsou zřetelné zejména při kladném (*něco opravdu vytuněného*) a záporném (*totální zabiják zábavy*) hodnocení v herních recenzích. Další expresivní výrazy jako deminutiva (*blogýsek*), akronyma (*Anička*), pejorativa (*potvora*), slouží k ozvláštnění textu a k pobavení čtenáře. Se snahou o originalitu textu souvisí knižnost některých pasáží (*všudypřítomná bílá krusta tvoří dostatek rozličných poloh*). Spojování knižních prvků s kontextem počítačů a počítačových her poukazuje na hravost daných textů, má čtenáře překvapit a pobavit.

Humorný charakter má v herních textech intertextualita. Ta se ukázala jako velmi produktivní, většina článků v obou pozorovaných periodikách obsahuje alespoň jednu narážku nebo citát, které pocházejí z různých sfér kultury. Nejčastěji autoři využívají aluze na literaturu a filmy v žánru sci-fi a fantasy (*Star Wars*, *Hra o trůny*) a na akční filmy, zejména na ty s Arnoldem Schwarzeneggerem, překvapivé je užívání narážek na klasičtější literární díla ze školní četby (*Osudy dobrého vojáka Švejka*, *Kytice*). Autoři chtějí ukázat, že jejich znalosti sahají dál než do problematiky počítačů a počítačových her. Takovým propojením dvou vzdálených kontextů navíc opět chtějí čtenáře překvapit a pobavit. Mimo aluze na literaturu a filmy se hojně objevovaly citace a parafráze písní (českých i anglických), reklam a textů různých žánrů (anekdoty, pohádky). Intertextualita a aluzivnost v herních textech kromě pobavení čtenářů opět zdůrazňuje originalitu daného textu a zřetelně ukazuje spjatost členů herní komunity, od kterých se očekává, že dané narážky identifikují.

Intertextualita, snaha o originalitu herních textů a humor souvisejí se sklonem k překvapivým aktualizacím frazémů. Autoři zde vycházejí z fikčních světů počítačových her (*stokrát nic umorilo skřeta*), jindy převracejí význam původního frazému (*konec zlý, všechno zlé*). Ještě nápadnější je užívání nečekaných přirovnání (*jasně, přežít těch několik hodin v ubíjející společnosti se rovná obzvlášť nepovedenému rande, na druhou stranu slova v člancích pak z prstů tečou jako víno na Moravě*). V největší míře se uplatňuje komparace intertextuální (*už při té představě nám tečou sliny jako Homeru Simpsonovi nad krabicí koblih*). Mimo ně se objevují přirovnání, která vycházejí z fikčního světa hry (*ploché jako Wendin hrudník po devatenácti sezónách*).

Častými projevy humoru v herních textech jsou ironie a sebeironie. Autoři záměrně shazují komunitu hráčů a někdy s nimi zacházejí jako se začátečníky. A jelikož se sami řadí do stejné

komunity, nebojí se udělat si legraci i ze sebe nebo z celé redakce časopisu. Toho dosahují mimo jiné díky vědomému užívání jazykových klišé (*přirovnání k bezchybně šlapajícím švýcarským hodinkám jsou už notně otřepaná, ale dnes nám to musíte odpustit*). Herní svět záměrně shazuje banalizací herních příběhů (*teď si představte, že to celé odrazíte, vybojujete, porazíte – a místo kýžené odměny a smrti v císařském starobinci zvedne se smrtící vítr a za kopcem povstane Chaos*).

Posledním zkoumaným jevem je komunikační situace v herních recenzích. V nich převládá užívání 1. osoby plurálu. Jedná se o různé varianty pragmatických transpozic, např. plurál autorský (*až podezřele často v téhle recenzi vzpomínáme na první Titanfall*), plurál inkluzivní inkorporativní (*přes těch několik málo výtek jsme si český dungeon bez dungeonu nakonec užili*) a plurál inkluzivní adjunktivní (*všichni ale víme, že je to jen klišé, které hraničí se lží*). Mimo zmíněné transpozice je plurálový tvar 1. osoby užíván ke ztotožnění autora s herní postavou (*přistáváme na první planetě*). Úplné ztotožnění s postavou vzniká pomocí 1. osoby singuláru (*a když už mám slušnou partu, tak je jasné, že se s nimi můžu pustit do bouřlivejších peripetií*). Nápadné je i užívání 2. osoby plurálu. Recipient je osloven jako čtenář (*My víme. Chcete se tady dozvědět něco o hře. Dost možná o ní slyšíte poprvé, zaujala vás ta devadesátka, a tak jste zvědaví, o co vlastně sakra jde*.) a jako hráč počítačové hry v danou chvíli (*stále můžete hrdinům dát do ruky klasické meče, luky, sekery, halapartny a magické hole*). Nejčastěji 2. osoba plurálu slouží ke ztotožnění recipienta s herní postavou (*jste osamělý hrdina, kterému nedělá problém oddělat padesát chlapů s brokovnicí*). Interakce mezi účastníky komunikace je zřetelná díky kontaktním prostředkům (řečnické otázky, přídatné konstrukce, oslovení).

Analýza herních časopisů ukázala silnou spjatost hráčů počítačových her. Ta se projevuje nejen v komunikační situaci s konkrétními kontaktními prostředky, ale i díky implicitnějším vazbám, které poukazují na společné znalosti hráčské komunity a podobné užívání jazyka, zejména neformální projevy. Tam patří specifická slovní zásoba a expresivní výrazy. Přináležitost k dané zájmové skupině manifestuje také soubor odkazů užívaných v herních textech, který by modelový čtenář měl být schopný identifikovat. Nejzřetelnějším prvkem v herních časopisech je humor, který souvisí se všemi jazykovými jevy popsány v této bakalářské práci. Pro herní periodika je typický nadhled, nevážnost, hravost a úsilí o originalitu textu.

Tato práce rozhodně nepostihla veškeré jazykové jevy v diskurzu o počítačových hrách. Ačkoli herní periodika tvoří stabilní dílčí diskurz a jedná se o velmi zajímavý a rozsáhlý

materiál ke zkoumání, mohlo by být přínosné zaměřit se na i další texty věnované počítačovým hrám (např. herní diskuzní fóra, sociální sítě, chat v MMO hrách).

7. Seznam literatury

7.1 Prameny

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 260.

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 263.

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 264.

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 265.

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 266.

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 267.

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 268.

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 269.

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 260.

Level. Praha: Naked Dog, 2017, č. 270.

Level. Praha: Naked Dog, 2017, č. 271.

Level. Praha: Naked Dog, 2017, č. 272.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 263.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 264.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 265.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 266.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 267.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 268.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 269.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 270.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 271.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 272.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23., č. 273.

Score. Praha: Omega Publishing Group 2016, roč. 23., č. 274.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2017, roč. 24., č. 275.

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2017, roč. 24., č. 276.

7.2 Odborná literatura

BOZDĚCHOVÁ, I.: Jazyk počítačů. In F. Daneš a kol (ed.): *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Praha: Academia, 1997, s. 105–113.

DOSTÁL, J.: Výukový software a počítačové hry – Nástroje moderního vzdělávání. In *Časopis pro technickou a informační výchovu*, 2009, roč. 1, č. 1, s. 23–28.

HOFFMANOVÁ, J.: Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). In *Naše řeč*, 1998, roč. 8, č. 2–3, s. 100–111.

CHÝLOVÁ, H., MÁLKOVÁ, J.: Čeština na internetu. In *Čeština doma a ve světě*, 2006, roč. 14, č. 1–4, s. 58–63.

KARHANOVÁ, K.: Funkce mezitextového navazování v novinách. In *Slovo a slovesnost*, 1999, roč. 60, č. 1, s. 19–36.

MAREŠ, P.: „HELLO,manix!“ In *Čeština doma a ve světě*, 1999, roč. 7, č. 2, s. 123–125.

MAREŠ, P.: Já a ty v recenzích počítačových her. In P. Mitter, K. Tošková (eds.): *Ty, já a oni v jazyce a literatuře. 1. díl. – část jazykovědná*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2009, s. 58–62.

MATHESIUŠ, V.: *Jazyk, kultura a slovesnost*. Praha: Odeon, 1982.

KARLÍK, P., NEKULA, M., PLESKALOVÁ, J. (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny A–M*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016.

KARLÍK, P., NEKULA, M., PLESKALOVÁ, J. (eds.): *Nový encyklopedický slovník češtiny N–Ž*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2016.

REJZEK, J.: K formální adaptaci anglicismů. In *Naše řeč*, 1993, roč. 76, č. 1, s. 26–30.

SCHUBERT, V.: Mračna nad hrami v češtině – problematika profesionálních i amatérských lokalizací, 2014 [online]. Dostupné na <<https://games.tiscali.cz/tema/mracna-nad-hrami-v-cestine-problematika-profesionalnich-i-amaterskych-lokalizaci-245220>> [cit. 2017-28-06].

ŠINDLEROVÁ, H.: Anglicismy v počítačovém slangu. In P. Pořízka (ed.): *Jazyky v kontaktu – Jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 305–311.

ŠVELCH, J.: Co nám říká hra. In *Illuminace*, 2012, roč. 24, č. 2, s. 33–47.

VOLNÁ, K.: Realtimeoví klikači a kování stratégové (Jazyková tvořivost v mluvě hráčů počítačových her). In *Čeština doma a ve světě*, 2004, roč. 12, č. 1–2, s. 35–37.

ZIMA, J.: *Expresivita slova v současné češtině*. Praha: Nakladatelství Čs. akademie věd, 1961.

8. Příloha

8.1 Příloha A

Úryvky z časopisu *Score*

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 263.

- 1) Shonvládnenejenreálnémusvětualetakésvětůmherním. Časnaspeedruny! (POSPÍŠIL, J.: Jak se běhají hry, s. 32.)
- 2) Zatím to vypadá, že ve hře nebude žádné PvE, respektive potvory ano, nic ale z nich – veškerý postup se děje ryze v RvR. (BOCAN, V.: Co nás čeká a nemine, s. 93.)
- 3) Pickování v *Dota 2* je velká věda. (Tamtéž, s. 94.)
- 4) Škoda, že ke Centaurovi nelze picknout žokeje Váňu. (Tamtéž, s. 94.)
- 5) Tenhle pick prostě musíte mít. (Tamtéž, s. 94.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 264.

- 6) Můžete hodit zbraní (ta se odrazí od několika protivníků), základním útokem (bez cooldownu) nabít fury, speciálním je spotřebovat (velká rána, hodně fury). (BOCAN, V.: World of Warcraft: Legion, s. 46.)
- 7) Hlavním znakem demon huntera je asi pohyblivost – ta je totiž od začátku o úroveň výš než u ostatních postaviček, a upřímně řečeno, výhoda nám to přijde až neférová. (Tamtéž, s. 46.)
- 8) První věc je dlouho nemířený charge: Demon hunter může vyrazit libovolným směrem hned dvakrát za sebou s relativně malým cooldownem, cokoli cestou potká, docela silně zraní. (Tamtéž, s. 46.)
- 9) Máte dvojici warglaivů, tedy dlouhatánských dvoumečů, což upřímně řečeno, vypadá mírně toporně. (Tamtéž, s. 46.)
- 10) Dynamika hry je mírně pozměněná, questových hubů jsme zatím moc nenašli – vynahrazuje je nová verze základny, tedy hala pro vaše povolání, kam se můžete kdykoli teleportovat speciálním kouzlem. (Tamtéž, s. 47.)
- 11) První quest je získat artefakt – svou magickou superzbraň, ke které vás dovede kratoučký sólo quest s decentní zápletkou a příjemně silným bossem. (Tamtéž, s. 47.)
- 12) Ramena, kápi a helmu můžete transmogem proměnit v nic. (Tamtéž, s. 47.)
- 13) V zásadě to tedy znamená, že můžete používat kdy chcete, co chcete (byť sto goldů není úplně málo). (Tamtéž, s. 47.)
- 14) Shodou okolností designer UI. (TUČEK, M.: The Division, s. 60.)

- 15) Skilly aktivujete a mají cooldown. Talenty a perky jsou pasivní. (Tamtéž, s. 61.)
- 16) Ke každé existuje zásobník, flash hider, reflex sight, tlumiče... (Tamtéž, s. 61.)
- 17) Dostupný New York jedete sám nebo coopu. Ale uprostřed mapy i uprostřed příběhu leží *Dark Zone*. (Tamtéž, s. 62.)
- 18) Hele a víte vy vlastně, co to znamená, ten *Tomb Raider*? (BOHONĚK, M.: *The Rise of the Tomb Raider*, s. 64.)
- 19) Začnu v jednom ze tří (bojovník, hraničář, čaroděj) a následně si v každé hospodě můžu říct, že ode dneška jsem assassin či ještě něco exotičtějšího, jako třeba mystic knight či magic archer. (KOLMANN, K.: *Dragon's Dogma: Dark Arisen*, s. 68.)
- 20) Za to už ovšem nemůže tolik port, jako spíš samotné stáří hry a omezení tehdejšího hardwaru. (Tamtéž, s. 69.)
- 21) Hlavní je, že nás jako jakožto mystického Arisena musí pawnové poslouchat. (Tamtéž, s. 69.)
- 22) Autoři dokonce během extrémně krátké pasáže stihnou jeden zásadní cliffhanger a příběh ukončí jemně brakickým, přesto uspokojivým resumé. (KRÁSNÝ, D.: *Ritual on Weylyn Island*, s. 71.)
- 23) Kreslená mlátička, která se snaží hrát na nostalgii. (POSPÍŠIL, J.: *Big Action Mega Fight!*, s. 72.)
- 24) Rukama na ovladači zběsile kloužete z jedné strany úrovně na druhou, střílíte, sbíráte životy, peníze nebo powerupy. (Tamtéž, s. 72.)
- 25) Zhýčkaní hráči moderních her s mnoha checkpointy, autohealem a velkou směrovou šipkou necht' se připraví na pořádný zombie kousanec do sevřených pulek. (LUPAČ, M.: *Resident Evil 0 HD Remastered*, s. 77.)
- 26) Remaster hry, kterou nikdo nehrál. (Tamtéž, s. 77)
- 27) Tak to chodí ve světě krokovacích dungeonů, žánru, jehož zetleté ostatky ze zapomenutého hrobu vyhrabali v roce 2012 tvůrci hry *Legend of Grimrock*. (STUHLÍKOVÁ, K.: *The Life Stone*, s. 78.)
- 28) Vezměte si turistickou obuv, wearables a pořádnou svačinu. Do večere se vrátit nestihneme. (LUPAČ, M.: *Xenoblade Chronicles X*, s. 86.)
- 29) Podnadpisy: Jak z jihu dobýt sever (zelená vlaječka), Dobýváme jih ze severu (červená vlaječka) (BOCAN, V.: *WoT: Staňte se nejlepšími tankisty na mapě Abbey*, s. 92.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 265.

- 30) Série *XCOM* funguje podobně jako *Space Invaders*. Máte svůj pojízdný kanón/vojáka, vykukujete s ním zpoza barikád a sestřelujete blížící se mimozemšťany. (KOLMANN, K.: *XCOM 2*, s. 52.)
- 31) Nebo vy snad necháte ten mimozemský šmejda zotročovat naši planetu? (Tamtéž, s. 55.)
- 32) *Street Fighter V* se přes porodní bolesti pohodlně uvelebil na harddiscích našich PC a PS4 a my si tak po lehkém rozčarování mohli užít pravé bojovkové radovánky. (ŠKRAMPAL, J.: *Street Fighter V*, s. 56.)
- 33) Čistokrevný point & click, rébusy a detektivky z pera slavné spisovatelky, které jsme už na počítačích dlouho neviděli. (KRÁSNÝ, D.: *Agatha Christie: The ABC Murders*, s. 65.)
- 34) První z nich je ostřílený (doslova) asasínský veterán Nikolaj Orelov a druhou... To vám neřekneme! (KOLMANN, K.: *Assassin's Creed Chronicles: Russia*, s. 66.)
- 35) Podnadpis: Jak se paří nová herní pecka od *Blizzardu* (BOCAN, V.: *Overwatch*, s. 42.)
- 36) To, co na začátku vypadalo jako blogýsek o spoj-3 žánru, je skutečně recenze na *Gunspell*. (TUČEK, M.: *Gunspell*, s. 68.)
- 37) *Candy Crush Saga* a *Farmville Harvest Swap* hrají vaše maminky a sěgry, ale pokud chce kovaný hráč sáhnout po spoj-3 hře, u které by se neupatlal (prokletý cukrátko), musí skočit alespoň po sérii *Puzzle Quest*. (Tamtéž, s. 68.)
- 38) A zahrabaná kola, štipavý vítr, poruchy spojení, ticho před bouří, ohnivé peklo, když všechny kanóny nepřátelského křižníku vypálí přímo na vás. Zase jste tu válku nechtěli. A zase bojujete o všechno. (BOCAN, V.: *Homeworld: Deserts of Kharak*, s. 71.)
- 39) Je tomu zhruba tři roky, co se na internetu objevil první trailer na tehdy neznámé roguelike tahové RPG jménem *Darkest Dungeon*. (KOLMANN, K.: *Darkest Dungeon*, s. 72.)
- 40) Náš léčivý trpaslík zachraňoval zuřivě životy v PvP, plížil se divočinou a sám jako healer vyhrával public eventy, protože byl SAKRA healer a ve tři v noci nikdo jiný nehrál. (BOCAN, V.: *Konec světů*, s. 91.)

- 41) Zatímco v *PQ* jste mohli magii/předměty protivníka slušně pocuchat, zde hrají první housle DRUHÝ KLARINET LEBKY, tedy hrubá damage. (Tamtéž, s. 91.)
- 42) Dělal jsem quest pro Krvavého barona (což je pro mě obecně moment, kdy se hra konečně začíná pořádně rozjíždět), neměla jsem ale skoro žádnou vlašťovku, neměla jsem alkohol na doplnění alchymistických lektvarů a více méně v kuse jsem umírala. (TROJANOVÁ, A.: Zaklínač 3, s. 100.)
- 43) Některé questy mají opravdu mizerný design (jestli mě někdo znova pošle do herního patra v Myší věži, tak mě asi brzo jebne). (Tamtéž, s. 100.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 266.

- 44) podnadpis: Když podpora potřebuje podporu (POSPÍŠIL, J.: Co dělá Steam špatně, s. 34.)
- 45) podnadpis: Akční adventura se vším všudy! (MIKLICA, T.: Quantum Break, s. 49.)
- 46) Jestliže také považujete *Blood Money* za vrchol série o holohlavém zabijákovi s čarovým kódem na zátylku, můžete bouchat šampaňské. (BOHONĚK, M.: Hitman, s. 50.)
- 47) podnadpis: Zbrojní pas a zbrojní pás (KOLMANN, K.: Tom Clancy's The Division, s. 53.)
- 48) Jakmile napadnete ostatní hráče, jste označení jako rogue – odpadlý agent. (Tamtéž, s. 55.)
- 49) MMO střílečka se zábavně obsesivním zaměřením na shromažďování lepších zbraní a hezcích šál, ačkoli s ne příliš zábavným a hlavně chudým endgame obsahem. (Tamtéž, s. 55.)
- 50) Po *Broken Swordu* a *Monkey Islandu* se teď můžeme vrátit ke hře, kterou řada hráčů považuje za vůbec nejlepší adventuru, minimálně pokud jde o zábavný příběh. (MODRÁK, J.: Day of the Tentacle Remastered, s. 62.)
- 51) Hrát survival o poklad proti šíleným gnómům? Humorem je to natřískané jak lusk fazolí. (LUPAČ, M.: Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2, s. 72.)
- 52) *The Town of Light* je ale odtažitá dáma, do které bychom se moc rádi zabouchli. Ale ono to nejde. (KRÁSNÝ, D.: The Town of Light, s. 78.)
- 53) Umění je mrcha. (KRÁSNÝ, D.: The Town of Light, s. 78.)
- 54) Sorcerer, necromancer, priest? (TUČEK, M.: Gems of War Update, s. 102.)

- 55) nadpis: *Mafia III* česky. A snad i hezky. (BOHONĚK, M.: *Mafia III* česky. A snad i hezky, s. 15.)
- 56) Pokud čtete SCORE svědomitě od začátku do konce, bude tohle menší spoiler, ale určitě náš záměr pochopíte. (POSPÍŠIL, J.: *Planet Coaster*, s. 42.)
- 57) Náboj se zavrtá do země a vybuchne, jakmile pustíte trigger. (TROJANOVÁ, A.: *Gearsof War 4*, s. 44.)
- 58) Nevíte vlastně vůbec nic, jenom že jste popelavý a nevzplanutý a že máte zabít Pány ohně, což jsou jednak pěkně velké bestie, jednak samozřejmě vytane asociace s Gwynem, hlavním bossem jedničky. (BOCAN, V.: *Dark Souls III*, s. 46.)
- 59) Kdo se zdravým rozumem by se chtěl stát astronautem, že? (KOLMANN, K.: *ADR1FT*, s. 50.)
- 60) Výběr postav není zrovna nejpestřejší. K dispozici je osm povolání, mezi kterými už nejde dál dělit na kluky a holky. Takže máme jen tři chlapské (warrior, berserker a wizard) a pět holčičích (valkýra, paní zvířat tamer, ranger, sorceress a witch). (ČERVINKA, J.: *Black Desert Online*, s. 52.)
- 61) Prostě epické sandboxové MMORPG. (Tamtéž, s. 53.)
- 62) Výsledkem je, že pravděpodobně nějakou chvíli potrvá, než si v *Black Desert* najdete svůj osobní píseček, který vás bude bavit nejvíc, a čem to třeba i změníte. (Tamtéž, s. 54)
- 63) Zkrátka, pokud máte trochu času a chuť podívat se na něco opravdu vytuněného a nebojíte se poznávání neznámého, pak se vám za to *Black Desert* odmění spoustou parádních zážitků. (Tamtéž, s. 54.)
- 64) Cesty osudu jsou nevyzpytatelné do takové míry, že se klidně takhle jednou probudíte sami se sekyrkou na zhola prázdné planetě – a starej se brachu, železná ruda je možná tímhle směrem. (BOCAN, V.: *Factorio*, s. 58.)
- 65) Už teď je nicméně patrné, že jde o klenot. Možná místy nevybroušený, ale naprosto funkční, originální, nečekaný, neokoukaný a svěží. (Tamtéž, s. 59.)
- 66) V pozadí kráčí disneyovský *Torchlight* a někde ve výšinách zdařilého F2P modelu trůní *Path of Exile*, které je dle mého VÁŽNĚ tím, čím mělo být *Diablo 3*. Ale nesmíme zapomenout, že diablovkám se dařilo už dřív, ještě než vyšel staromilci kritizovaný třetí díl, který paradoxně otevřel cestu zástupu konkurence. (KOLMANN, K.: *Grim Dawn*, s. 64.)
- 67) podnadpis: *Diablo, Van Helsing a H. P. Lovecraft vejdou do baru...*" (Tamtéž, s. 64.)

- 68) podnadpis: kámen, pušky, rapír (Tamtéž, s. 65.)
- 69) A nezachrání to ani jakýsi pokus o craftování, kdy můžete zbroje a zbraně vylepšovat nalezenými materiály. (Tamtéž, s. 65.)
- 70) V jádru maltézského psíka, bez kterého žádná viktoriánská panička nevyjde z domu, se však naštěstí skrývá hodně obstojná klikačka s hlubokými RPG systémy. A i když jsme se často přistihli, že skrze deprese vyvolávající konverzace radši rychle proklikáváme, takový zběsilý přístup se mnohdy nevyplatil. (Tamtéž, s. 65.)
- 71) Ve světě je pouze několik druhů her. Jsou dobré hry, průměrné hry, špatné hry, špatné korejské hry a (teď se držte) špatné korejské mobilní hry portnuté na PC. (TATARKA, D.: Silver Bullet: Prometheus, s. 79.)
- 72) Poslední kategorie je zážitek tak silný, že i redakční odborník na špatné hry Dan Krásný se po nocích budí s křikem, když se mu zdá, že mu dal Honza něco takového zrecenzovat. (Tamtéž, s. 79.)
- 73) Ve vesmíru EVE online můžete normálně žít – těžit nerosty, vylepšovat lodě, plnit mise (questy) pro NPC agenty...ale nedá vám to. (BOCAN, V.: EVE Online knižně!. s. 89.)
- 74) Tentokrát jsme namířili kanónem na mapu Cliff, mezi hráči *WoT* velmi populární. (BOCAN, V.: Přežijte masakr na mapě Cliff ve World of Tanks, s. 90.)
- 75) Jako veterán herní scény se slzou v oku a s rukou na infarkty sužovaném srdci vzpomínám na chvíle, kdy jsme se v sobotu odpoledne sešli u kamaráda doma, připravili čtverečkované papíry na malování mapy, nabrousili tužky, hodili před sebe pravidla Dračího doupěte a vrhli pohled na jednoho z nás, který měl ten den na starosti nelehkou, avšak i prestižní úlohu. Pána jeskyně! (TUČEK, M.: Knights of the Pen & Paper 2, s. 98.)
- 76) I po třech letech Tomáš Miklica stále plní vedlejší mise (MIKLICA, T.: Grand Theft Auto V, s. 99.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 268.

- 77) Víte, co mají společného Hideo Kojima, Guillermo del Toro a Norman Reedus? (POSPÍŠIL, J.: TOP 10 zrušených her, s. 21.)
- 78) podnadpis: Ukázka na zakázku (POSPÍŠIL, J.: Umění upoutat, s. 23.)
- 79) podnadpis: Kdopak to tu mluví (LUPAČ, M.: Dishonored 2, s. 41.)
- 80) Orkové na prasatech troubí, chlastají, z luku pálí o sto šest, a i když je jejich kamenná sekýra k smíchu, do hlavy to stejně bolí. No a teď si představte, že to celé odrazíte,

- vybojujete, porazíte – a místo kýžené odměny a smrti v císařském starobinci zvedne se smrtící vítr a za kopcem povstane Chaos. Aby vás sežral i s trpaslíky. (BOCAN, V.: Total War: Warhamm, s. 42.)
- 81) *Total War: Warhammer* je opravdu ta nová krev v žilách jinak už poměrně vyžilé značky. (Tamtéž, s. 45)
- 82) podnadpis: Totální pekelný berserk! (MODRÁK, J.: DOOM, s. 47.)
- 83) podnadpis: Když se kácí les, létají mrtví Korejci (KOLMANN, K.: Homefront: The Revolution, s. 50.)
- 84) V tak srdceryvný moment dokonce nevstupuje na scénu žádný Arnold, ani Bruce, ani jiný svalovec s nemluvnětem a M16 v pazourách a Amerika se skutečně stává okupovanou zemí utlačovanou pod vojenskou botou hi-tech korejského režimu. (Tamtéž, s. 50.)
- 85) Brutální zvěrstva *Homefrontu* ale takhle nefungují. (Tamtéž, s. 50.)
- 86) Když při pochůzkách ve žlutých civilních zónách narazíte na každém druhém kroku na scénku, kdy se vojáci chystají popravít párek vězňů, hra vás vyzve, abyste utlačovaného občana osvobodili. (Tamtéž, s. 51.)
- 87) Současně s tím svléká do naha většinu všech first person stříleček, jejichž designeři mají pocit, že jsme zdegenerovaní hlupáčci. (Tamtéž, s. 52.)
- 88) Představte si svět, kde je Severní Korea špičkovým výrobcem světově nejpopulárnějších technologií a zbraní. OK, teď se přestaňte smát a zkuste si to představit znovu. (Tamtéž, s. 52.)
- 89) Tento tower defense prvek nás velice mile překvapil a multiplayerovým bitkám to dává pořádný šmrnc. (TATARKA, D.: Battleborn, s. 55.)
- 90) podnapis: Trosečník začátečník (KRÁSNÝ, D.: P.O.L.E.N., s. 56.)
- 91) Jen to bude chtít zkušeného borce, kterému se v televizním prostředí říká dramaturg. (Tamtéž, s. 56.)
- 92) S karavanou přcháme před ženoucí se vlnu temných stvůr. Jsou nás stovky a jídlo pomalu dochází. Když vtom narazíme na skupinku vesničanů, kteří se zrovna chystají oběsit údajně šílenou čarodějnici. Moc šíleně nevypadá. Vesničany zaženeme a čarodějku osvobodíme. (KOLMANN, K.: The Banner Saga 2, s. 58.)
- 93) podnadpis: Nuda jako poleno (KRÁSNÝ, D.: P.O.L.E.N., s. 56.)
- 94) Bohužel ale P.O.L.L.E.N. nenabízí VŮBEC NIC dalšího. Tedy změnilo se hodně, ale nic zásadního – zopakujeme své žánrové konkurenty jako telltalácké hry si tedy výtky a dáme tomu známku, jo? (KRÁSNÝ, D.: P.O.L.E.N., s. 56.)

- 95) Brouk je ostatně taky v křížníku a zurčí směrem k vám ve vlnách. (BOCAN, V.: Master of Orion: Conquer the Star, s. 61.)
- 96) Žánr stealth akcí je většinou naplněný napínavými momenty, kdy zručnou navigací nebo herním prostředím uniknete odhalení nebo těsně proklouznete dál. (KOLMANN, K.: Shadwen, s. 62.)
- 97) Prostě a jednoduše, naše hrdinka není žádná prodejná vražedkyně, ale bojovnice za lepší zítřky, jasnější sluníčko, levnější plenky a vůbec všechno. (Tamtéž, s. 62.)
- 98) Pod dubem, za dubem, tam si na tě počíváme! (Tamtéž, s. 62.)
- 99) Tenhle nešvar se pak projeví v multiplayeru. (VERTIGO, M.: Battlefleet Gothic: Armada, s. 65.)
- 100) podnadpis: Hra, co si na nic nehraje (TATARKA, D.: Dead Effect 2, s. 66.)
- 101) Řádně propláchnout hrdlo chlastem, vyčadit krabičku cigaret, nakopnout naleštěného choppera, podpálit katolické spolubydlící plyšového medvídku a pak se v zasmrádlých motorkářských hadrech svalit do postele, to je pro hlavní postavu Kathy představa kvalitně stráveného dne. Je to zlobivá holka, Až jsme se trochu báli, jestli nám ta okázale badass fasáda nepoleze krkem. (STUHLÍKOVÁ, K.: Kathy Rain, s. 68.)
- 102) Náznaky na konci dávají ale tušit, že by nám autor rád ještě něco připomenul, a my proti dalšímu příběhu s Káťou Dešťovou v titulní roli protestovat nebudeme. (Tamtéž, s. 68.)
- 103) Pokud nás čtete pravidelně, tak si možná pamatujete, že jsme se nedávno v tématu zaměřili na hry s lokálním multiplayerem. (POSPÍŠIL, J.: Wand Wars, s. 70.)
- 104) podnadpis: NeRob sa (KRÁSNÝ, D.: NERO, s. 70.)
- 105) V příběhu se totiž Michonne, stará známá postava ze seriálu i komiksu, dostane do křížku s jinou partičkou, které ukázkově šlápne na kuří oko. Následuje útěk, pár mrtvol a závěrečná bitka mezi ní, zombíky a lidmi. (KRÁSNÝ, D.: The Walking Dead Michonne, s. 71.)
- 106) Quick-time eventy mají slušný komiksový ráz a my jsme se těšili, jakou filmově poutavou scénu si na nás *Telltale* zase vymyslí. (Tamtéž, s. 71.)
- 107) podnadpis: Láska za časů dieselpunku (KOLMANN, K.: Valkyria Chronicles Remastered, s. 80.)
- 108) Pokud hrajete od začátku, vězte, že hra prodělala slušnou dávku změn a plastických operací. Přibyla třetí (ultimátní) zbraň, mounti (nejdřív motorka, teď už je k dispozici i kůň, eventuálně alespoň modifikovaný sprint, což byl váš základní cestovní

- prostředek po spuštění, jinak se pohybujete skrze teleporty. (BOCAN, V.: Zpráva o stavu MMO, s. 82.)
- 109) Class, která přes snahy vývojářů zůstávala dlouho v pozadí. (MIKEŠ, S.: Nejlepší decky v Hearthstone, s. 84.)
- 110) podnadpis: A jéje, toho jsme se báli! (BOCAN, V.: Největší gamingové průšvihy, s. 85.)
- 111) nadpis: Největší gamingové průšvihy (Tamtéž, s. 85.)
- 112) podnadpis: Nikde nikdo (JONÁŠ, M.: Far Cry Primal pod vědeckým drobnohledem, s. 91.)
- 113) David Tatarka předstírá, že je pamětník. A světe div se, je! (TATARKA, D.: Age of Mythology: Extended Edition, s. 94.)
- 114) Katka Stuchlíková nás zdraví z kuchyně. Virtuální. (STUCHLÍKOVÁ, K.: Cook, Serve, Delicious!, s. 95.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 269.

- 115) „Vzhůru do nekonečna a ještě dál," říkával náš oblíbený kosmonaut. (POSPÍŠIL, J.: Call of Duty: Infinite Warfare, s. 30.)
- 116) Ne, takové skopičiny jako v *Just Cause 3* nám určitě nedovolí, i když jak tak přemýšlíme, vlastně ano, v JC3 jsme se nemohli zachytit vesmírné lodě! (Tamtéž, s. 31.)
- 117) Nepřijde nám, že by zrovna COD4 vyžadovalo grafický remake. (Tamtéž, s. 32.)
- 118) Přeskoč, přelez, ale nepodlez v herním vydání. Jak to funguje? A proč nás to tak baví? (KOLMANN, K.: Rychlost, pohyb, skok, s. 36.)
- 119) všichni květnatě hovoří, přísahají na volavku a chtějí chránit ctnostné panny, co se červenají v koutě. (TROJANOVÁ, A.: Zaklínač 3: O víně a krvi, s. 46.)
- 120) Za kompletní set jedné zaklínačské školy tak získáte vyšší obranu, ale i útok, což je zajímavá motivace. (Tamtéž, s. 47.)
- 121) Jakmile před rokem vyšla hra, objevily se na internetu nějaké ty artworky. (Tamtéž, s. 48.)
- 122) Je to úctyhodná tečka. (Tamtéž, s. 49.)
- 123) podnadpis: Faith zas běží o život (KOLMANN, K.: Mirror's Edge: Catalyst, s. 51.)
- 124) Právě oni totiž tuhle tycoonovku zbavili většiny bugů a nelogičností, a navíc ji napumpovali hromadou obsahu, který hratelnost podstatně prodloužil. (Tamtéž, s. 52.)

- 125) Hej, Holmesologové, máme pro vás dvě velká překvapení. (KRÁSNÝ, D.: Sherlock Holmes: The Devil's Daughter, s. 54.)
- 126) podnadvpis: To nám byl ďábel dlužen (Tamtéž, s. 54.)
- 127) Překvapení číslo dva je totiž přítomnost Holmesovy dcery, malého nesympatického písklete, co vyřvává po bytě v Baker Street jak střeční siréna. (Tamtéž, s. 54.)
- 128) Ze Sherlocka je tuplovaný Jon Hamm známý ze seriálu Mad Men a nosí kabát s ležérní rozhalenkou jako Robert Downey Jr. (Tamtéž, s. 54.)
- 129) Podobných her totiž, ruku na srdce, vzniká až nebezpečně málo. A my doporučujeme a zároveň zdviháme varovný prst. Příště chceme více adventury a méně akce. (Tamtéž, s. 55.)
- 130) Jenomže pak vyrazíte se Sherlockem ven, začnete šmejdit v krásně špinavých londýnských ulicích a pozorovat ty technické pokroky, kterých sága od Ukrajinců rok od roku nabývá. (Tamtéž, s. 55.)
- 131) + vyšetřování má grády, možnost vybrat si vraha je opojná, sympaticky rozličné případy, grafika pořad vypadá super a Londýn jakbysmet, možnost ovlivnit případy (Tamtéž, s. 55.)
- 132) Nevíte, kam se vydat na dovolenou? Je vám špatně ze všech těch ohraňných destinací, jako je Chorvatsko, Itálie a Řecko? (MIKLICA, T.: The Solus Project, s. 56.)
- 133) Na „Nejlepší dovolená je ta v Česku!“ jste reagovali ne zrovna přátelsky? Přicházíme s tipem, který vám zachrání srpen! (Tamtéž, s. 56.)
- 134) podnadvpis: Na samotě u Gliesa (Tamtéž, s. 57.)
- 135) Pomyslným vrcholem demence je, když před vás během kampaně nastoupí všichni podruhé. (LUPAČ, M.: Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan, s. 58.)
- 136) Tady se dostáváme do další hromady designerských sra... bláta. (Tamtéž, s. 58.)
- 137) podnadvpis: Horší než pizza z mikrovlny (Tamtéž, s. 58.)
- 138) U pojídání jukněte na předělové filmečky, pokud se vůbec najde nějaký blázen, co hru dobrovolně projde a sestříhá. (Tamtéž, s. 58.)
- 139) Nebojte se tmy. Nebo teda klidně se jí bojte, ale službu, tu odmítnout nemůžete. (BOCAN, V.: Stellaris, s. 60.)
- 140) Stále můžete hrdinům dát do ruky klasické meče, luky, sekery, halapartny a magické hole. Na výběr jsou ale i loutny, flétny nebo třeba bubínky. (LUPAČ, M.: Brány Skeldalu 3: Sedm mágů, s. 63.)
- 141) No a kdo ví, třeba do příštího čísla budeme muset nakonec ještě zařadit zákysník. (Tamtéž, s. 63.)

- 142) podnadpis: Jepičí epopej československé bojové zástavy (VERTIGO, M.: Hearts of the Iron 4, s. 66.)
- 143) podnadpis: Neříkej hop, dokud nenaprogramuješ! (MIKLICA, T.: Glitchspace, s. 70.)
- 144) Indie scéna vzkvétá už několik let, a lze tudíž vypožorovat určité trendy, které se v této komunitě objevují. (BÍLEK, J.: Tastee: Lethal Tactics, s. 71.)
- 145) My používali dva způsoby, jak se s tím vypořádat. Buď jsme postupovali velmi pomalu a spíše jsme vyčkávali, jestli si protivníci nepřijdou pro kulku sami. Anebo jsme lokaci rozjeli několikrát, přičemž jsme se postupně naučili, kde se co semele a kdo na nás vybafne, až jsme dokázali předcházet nepřátelským krokům a zvítězit. (Tamtéž, s. 71.)
- 146) Závodní série *Forza*, která se za posledních jedenáct let stala skoro stejným xboxovým lákadlem jako *Halo*, zahodila konzolovou exkluzivitu a konečně podlehl volání windowsů. (MIKLICA, T.: Forza Motorsport 6: Apex, s. 72.)
- 147) Protože vás zdejší free to play model netlačí do žádného placení a auta můžete postupně odemykat jen získáváním medailí, za vyzkoušení nic nedáte. (Tamtéž, s. 72.)
- 148) A když už mám slušnou partu, tak je jasné, že se s nimi můžu pustit do bouřlivejších peripetií, ať už na bojišti, nebo v posteli. No fakt, skoro jako bych byl nějaký Shepard. Jen teda Shepardovy holky aspoň vypadaly k světu a měly víc osobnosti než prasklá žárovka. (KOLMANN, K.: The Technomancer, s. 76.)
- 149) hned si splníte první questík, nájemnou vraždu jistého velmože, což znamená hodně plížení, schovávání se v sudech, kuchání a porcování. (BOCAN, V.: Elder Scrolls Online: Dark Brotherhood, s. 89.)
- 150) No nic, čeká mě ještě dlouhá cesta, a tak až za rok vylezu ze svého pokoje, povím vám, jaké bylo celou sérii dohrát. (TATARKA, D.: Commandos: Behind Enemy Lines, s. 98.)
- 151) podnadpis: Na čem Martin Lupač trénuje paměť na jména (LUPAČ, M.: Niffelheim, s. 99.)
- 152) podnadpis: Jindra Pospíšil si hraje s párky a dostává u toho na zadek (POSPÍŠIL, J.: Stephen's Sausage Roll, s. 99.)
- 153) Nalijme si čistého motorového oleje, tahle post-apo hopsačka, viděná z pohledu třetí osoby není určená pro drsňáky, (STUCHLÍKOVÁ, K.: Scrap Garden, s. 69.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 270.

- 154) podnadpis: There is a house in New Orleans (TUČEK, M.: Mafia III, s. 37.)
- 155) Takhle fantastická plošinovka nám v roce 2010 notně zamotala hlavu svou jednoduchou černobílou stylizací. (MODRÁK, J.: Inside, s. 48.)
- 156) podnadpis: Tajemnější než hrad v Karpatech (Tamtéž, s. 48.)
- 157) podnadpis: Masterpiece? (Tamtéž, s. 50.)
- 158) Mistrovské dílo, to je Inside! (Tamtéž, s. 50.)
- 159) podnapis: Čtyři kamarádi a les (LUPAČ, M.: Arma 3 Apex, s. 53.)
- 160) Sláva, nazdar výletu. Po sedmnácti letech jsme tu. Ovšem kdybychom věděli, že nejdelší cesta bude až tak dlouhá, rozhodně bychom si vzali lepší boty a náhradní fusekle. (STUHLÍKOVÁ, K.: Dreamfall Chapters, s. 58.)
- 161) Vzhledově své žánrové konkurenty jako telltalácké hry (dobře, tady je laťka nasazená hodně nízko), ale třeba i *Life is Strange*, nakopává ladnou nožkou do zadnice. (Tamtéž, s. 58.)
- 162) podnadpis: Hrajte a vězte (Tamtéž, s. 59.)
- 163) Připravte si kapesníčky. Čeká tu příběh jako z nejuplakanější mexické telenovely. (LUPAČ, M.: Trials of the Blood Dragon, s. 60.)
- 164) *Umbrella Corps*, nová týmová online střílečka z prostředí Resident Evil, završuje tragický úpadek série. (KOLMANN, K.: Umbrella Corps, s. 62.)
- 165) Celkově je Furi nečekaně zábavnou hrou, která láká všechny příznivce rychlých bitek, ostrých mečů a tuhých bossfightů (KOLMANN, K.: Furi, s. 66.)
- 166) A právě ty jsou herním pamlskem této brutální, chladně noirové, taktické mechovské rubačky. (VERTIGO, M.: Brigador, s. 69.)
- 167) *Brigador* je hrou, která, pokud jí dáte šanci a investujete do ní dostatek času a trpělivosti, vás obšťastní nemalou porcí herního blaha a budete se k ní vracet. (Tamtéž, s. 69.)
- 168) Je to buď interaktivní film od *Telltale Games*, nebo jeho prachsprostý klon. (KRÁSNÝ, D.: The Eyes of Ara, s. 70.)
- 169) Exotická kuchyně videoherního průmyslu, které ne každý přijde na chuť. (TATARKA, D.: Breached, s. 71.)
- 170) Psát o nových filmových *Krotitelích duchů* je jako nosit ektoplazmu do New Yorku. (POSPÍŠIL, J.: Ghostbusters, s. 72.)
- 171) *Ghostbusters* je extrémně otravná a ubíjející hra. (Tamtéž. 72.)

- 172) Ale jinak je to nebetyčná blbost, takové to, když si v hospodě myslíte, že máte super nápad na hru, pak se z toho sice vyspíte, ale jste moc tvrdohlaví, abyste uznali chybu, čili ji neuznáte, jdete na *Kickstarter*, nějak z něj vymámíte dvacet tisíc dolarů, nápad opravdu realizujete a Rus vám ho vydá. (BOCAN, V.: *Infinium Strike*, s. 73.)
- 173) podnadpis: Noční můra hráče stříleček (Tamtéž, s. 73.)
- 174) To snad ale časem napraví patche. (KOLMANN, K.: *7 Days to Die*, s. 81.)
- 175) To, že hru vydává *3D Realms*, je příslibem několika věcí: bude bláznivá, se spoustou drsných hlášek a easter eggů. (Tamtéž, s. 81.)
- 176) Grindit je ale nemá smysl – jednak jak známo z prvních questů expanze dostanete lepší výbavu, jednak třeba zbraň nepotřebujete vůbec, budete používat artefakt. (BOCAN, V.: *Jak to běží?*, s. 82.)
- 177) Neexistují zde žádná komba či quick-time eventy a tím víc se můžete soustředit na jednotlivé protivníky. (Tamtéž, s. 82.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 271.

- 178) Někteří chodí, jiní létají, každopádně žádný z nich nebere ten milion nebo dva miliony, co Hanka Zagorová. (MIKLICA, T.: *TOP 10 Nejdivnějších sportovních her*, s. 20.)
- 179) Vidíte kolem ty obrázky? Jako by se někdo vykoupal v *BioShocku* a snažil se postavit *Infinite*. (KRÁSNÝ, D.: *We Happy Few*, s. 41.)
- 180) Takže zatímco v *Human Revolution* jste hráli za augmentovanou edici Jamese Bonda, v *Mankind Divided* jste najednou cizinec, na kterého nikdo není zvědavý a který nemůže nikomu věřit. (MIKLICA, T.: *Deus Ex: Mankind Divided*, s. 52.)
- 181) Přistáváme na první planetě. Dobře, spíš se probouzíme, než přistáváme. Skafandr drží, poblíž stojící loď už tolik ne. Tahle kouřící troska teda nepoletí. (KOLMANN, K.: *No Man's Sky*, s. 54.)
- 182) Luxusní hororová jednohubka, která jako by z pera vypadla scénáristům z *Frictional Games*. (TATARKA, D.: *Lethe*, s. 64.)
- 183) Další pošmurný ráno. V novinách zas jen samý blbosti a moje auto chytí až po několikátým pokusu. Když se konečně dokodrcám na stanici, pobíhá po ní nějaký mnich a na mym stole už leží dopis jak od starosty, tak od mafie. (POSPÍŠIL, J.: *This is The Police*, s. 66.)
- 184) Smůla, budete muset počkat na jiný vzkaz v láhvi, jdeme totiž prošacovat Jacka Boyda, a ne Stinga. (Tamtéž, s. 66.)

- 185) Kousek od pevniny se nachází malý ostrov. Na tom ostrůvku leží vesnička. (LUPAČ, M.: I am Setsuna, s. 68.)
- 186) Kde jsme čekali kulervoucí finiš, zůstala jen bolest z kopance. (Tamtéž, s. 68.)
- 187) Výsledek má pohádkovou atmosféru a pohled na malé postavičky do značné míry připomíná loutky v kulisách divadla. (Tamtéž, s. 68.)
- 188) Pramálo vadí, že putujeme jen po sněhem zaváté zemi. V ledu zamrzlé pláně, stromy prohnuté tíhou sněhu a všudypřítomná bílá krusta tvoří dostatek rozličných poloh. (Tamtéž, s. 68.)
- 189) Bruce Wayne se pohybuje častěji v kvádru než v netopýřím převleku. Se svým kámošem Harveyem Dentem připravují politickou kampaň, licitují, zda do ní přizvat Carmina Falconeho coby vlivného papaláše, nebo ne, a potkají Selinu Kyle coby Catwoman, ať už s latexem, nebo ne. (KRÁSNÝ, D.: Batman The Telltale Series, s. 70.)
- 190) Pilot nás rozhodně svým drajvem na lopatky nepoložil. A tak zatím otazníček a ve vzduchu visící padesátka. (Tamtéž, s. 70.)
- 191) Jasně, přežít těch několik hodin v ubíjející společnosti se rovná obzvlášť nepovedenému rande, na druhou stranu slova v člancích pak z prstů tečou jako víno na Moravě. (Tamtéž, s. 70.)
- 192) podnadpis: Neztrácej hlavu! (KOLMANN, K.: The Headliner, s. 73.)
- 193) podnadpis: Nesourodá masa masa (KRÁSNÝ, D.: Doorways: Holy Mountains of Flesh, s. 74.)
- 194) Znáte sérii *Doorways*? Pokud jo, jste nefalšovaní znalci hororového žánru a smekáme před vámi své skalpy (Tamtéž, s. 74.)
- 195) Je to povedená roguelike hra, a pokud je máte rádi a třeba *Tiny Rogues* už nechcete ani vidět (náš rekord je 55 000 – beat it!), rozhodně neprohloupíte. (TUČEK, M.: Dungalot: Shattered Lands, s. 77.)
- 196) Ty byste normálně s klidem obešli, nebýt toho, že potvora blokuje všechna políčka ve svém okolí. (Tamtéž, s. 77.)
- 197) podnadpis: Kulatiny kulaté hrdinky (BOCAN, V.: Metroid Prime: Federation Force, s. 83.)
- 198) Stavba něčeho takového příjemně uspokojí, i když má za následek více šedých vlasů, než mají stavaři po dokončení tunelu Blanka. (LUPAČ, M.: Pharaoh, s. 107.)

- 199) nadpis: Tak dlouho dojdete hráče, až se ucho utrhne (BOHONĚK, M.: Tak dlouho dojdete hráče, až se ucho utrhne, s. 10.)
- 200) nadpis: Napište si svůj discopříběh (BOHONĚK, M.: Napište si svůj discopříběh, s. 14.)
- 201) Vybrat si nejlepší/nejoblíbenější nejútulnější hospody z fantasy ságy *The Elder Scrolls*, to je jako vybrat si mezi Margot Robbie a Emily Ratajewski (KRÁSNÝ, D.: TOP 10 herních barů, kde bychom chtěli strávit noc, s. 20.)
- 202) Je tu anarchista a mechanik Wrench. Od něj se má ve výstřednosti co učit i Lady GaGa. (LUPAČ, M.: Watch Dogs 2, s. 39.)
- 203) podnadpis: We are the Champions! Are we? (MIKLICA, T.: Mafia III, s. 43.)
- 204) Ale víte, co je nejhorší? Že když děláte Mafii 3, na každé prezentaci hry, jakou uspořádáte – i kdyby byla v daleké Louisianě – se objeví chlapík (nebo Bětka) s přízvukem a la Miloš Zeman, co se při snídani nenápadně přibližuje a než vám stihne vystydnout kafe, už slyšíte: „Hele, co že ta vaše *Mafie* nebude česky?“ (Tamtéž, s. 46.)
- 205) Dost možná o ní slyšíte poprvé, zaujala vás ta devadesátka, a tak jste zvědaví, o co vlastně sakra jde. (BOHONĚK, M.: Forza Horizon 2, s. 48.)
- 206) Automated Natural Navigation Assistant (zkráceně ANNA). Anna ke v podstatě vaše AI partačka, kdykoli za jízdy přístupná skrze D-pad. Stačí se jí zeptat, zda nemá nějaké doporučení, a ona vám hned nabídne nejbližší závod nebo bod zájmu, který jste ještě neprozkoumali. Kývnete hlavou, Anička briskně nastartuje cestu, a ještě vás upozorní před každou zatáčkou. (Tamtéž, s. 50.)
- 207) S jedinou výjimkou – draenorský Gul'dan žije, uprchl na Azeroth a kuje pikle. A bude z něj raidovní boss. (BOCAN, V.: World of Warcraft: Legion, s. 53.)
- 208) To vás zase táhne zpátky do světa – a tak tam jdete, potkáváte lidi, co normálně questí, a přidáte se k nim, protože boss world quest je shodou okolností potvora, kterou potřebují oni pro svůj válečný příběh. (Tamtéž, s. 54.)
- 209) kdybychom tady měli otřepaně říct, že nová expanze vlila teď už prastaré hře novou krev do žil, ušklíbli bychom se nad tím klišé – ale je to tak. (Tamtéž, s. 54.)
- 210) Takové to neustálé cupitání tam a zpátky, protože si vás questy přehazují jako horkou bramboru a akorát uměle natahují herní dobu? Strašná pruda. (BOHONĚK, M.: ReCore, s. 56.)
- 211) Běhání naživo je dost fajn, ale běhání v hrách? (Tamtéž, s. 56.)

- 212) Těmi odemykacími předměty přitom nejsou žádné nové zbraně, nýbrž robotičtí kámoši. (Tamtéž, s. 56.)
- 213) podnadbis: Chceme nový *Metroid*. Zn. Levně (Tamtéž, s. 56.)
- 214) Na *ReCore* si hodně stěžujeme a úplně přitom zapomínáme na ty pěkně navržené plošinovkové dungeony, kde člověk musí dobře časovat odrazy, kombinovat je s polety a do toho nezapomínat na šplhání po zdech se svým robotickým pavoukem. (Tamtéž, s. 57.)
- 215) Schválně jsme ji taky vyzkoušeli (*ReCore* je první hrou z programu Xbox Play Anywhere, pod níž vám koupě verze pro jednu platformu odemkne i verzi na druhé platformě) a loadingy trvají klidně dvě minuty. (Tamtéž, s. 57.)
- 216) Každé vás může buď částečně vyléčit, nebo na chvíli proměnit v rozběsněné monstrum, pravděpodobně příbuzné s Hulkem (POSPÍŠIL, J.: *Mother Russia Bleeds*, s. 58.)
- 217) *Mother Russia Bleeds* je čistokrevná řežba s pohledem ze strany, a kdyby nám někdo řekl, že vyšla před dvaceti lety, okamžitě bychom tomu uvěřili. (Tamtéž, s. 58.)
- 218) Osmdesátá léta minulého století v Sovětském svazu. U moci je diktátorská vláda, snažící se ovládnout nižší třídy svého obyvatelstva. Takže vlastně realita. A do toho vstupujete vy, romský tvrd'ák (nebo tvrd'ačka), který sotva, co přijde do svojí osady, už ho táhnou do podzemní laboratoře, kde probíhá vývoj drogy zvané Nekro... (Tamtéž, s. 58.)
- 219) Je to škoda a můžeme jen doufat, že pro osamělé vlky tvůrci přidají coop po internetu, protože LANka nejde dělat každý den. (Tamtéž, s. 59.)
- 220) Pokud se chcete porvat i v reálu, zapněte friendly fire. (Tamtéž, s. 59.)
- 221) Tahle hra ostatně není o přemýšlení či o akci, které si ovšem užijete dosyta, a akční pasáže, jako běh z kopců či po kolejích, jsou naprosto perfektní. (TATARKA, D.: *Valley*, s. 60.)
- 222) Představme si společně jeden svět. Svět, ve kterém neexistuje dvojice videoher *Portal*. (KRÁSNÝ, D.: *The Turing Test*, s. 62.)
- 223) Námět jako takový je z hlediska sci-fi parádní a trochu nás mrzí, že méně zkušený scénárista, potažmo nižší rozpočet, zabránil autorům *Bulkhead Interactive* vytvoření dějové bomby. (Tamtéž, s. 63.)
- 224) Takto z toho vzešel spíše příjemně praskající granátek. (Tamtéž, s. 63.)

- 225) Spíše než důvěrně známý guláš se šesti zhltnutý na posezení, tahle hra servíruje Foie gras určené k rozváznému uždibování a zážitkovému vychutnávání všemi smysly. (STUHLÍKOVÁ, K.: Seasons after Fall, s. 65.)
- 226) Nečekejte od *Seasons* tradiční akční plošinovku plnou svižného hopsání, adrenalinu, zakusování nepřátel a naskakujícího počítadla skóre. (Tamtéž, s. 65.)
- 227) Ne, nebojte se, ještě nerecyklujeme staré recenze, protože nemáme o čem psát. (TATARKA, D.: Dead Rising, s. 66.)
- 228) Jistě že full HD a 60fps na konzolích jistě potěší, na PC jsme ale na takové výdobytky moderní doby zvyklí, a tak nás nijak nerozhodí. (Tamtéž, s. 66.)
- 229) podnadvpis: Robot zahradníkem (KOLMANN, K.: Grow Up, s. 67.)
- 230) podnadvpis: Když dáš cihlu k cihle (BOCAN, V.: Project Highrise, s. 68.)
- 231) Právníci jsou pakáž nevděčná. (Tamtéž, s. 68.)
- 232) Explosivní, frenetická a hardcore střílečka *Rive* se s vámi nemaže. (MODRÁK, J.: Rive, s. 69.)
- 233) Snad jediný problém jsme měli s optimalizací, kdy nám celá tahle taškařice na středně silném počítači, bez problému chroustajícím hry jako Zaklínače 3, trhala jako čerstvý chleba (KRÁSNÝ, D.: Phantaruk, s. 71.)
- 234) Začalo to vybuchující ovečkou a banánovou bombou, ale už ve druhém díle se arsenál rozrostl mimo jiné o šílené krávy, mrmlající stařenku, obrovského betonového osla a svatý granát z Monty Pythonů. (POSPÍŠIL, J.: Worms W.M.D, s. 77.)
- 235) Jenže zatímco někde se s hambáčem mazlí jako s plyšovým medvídkem, kuchař Franta z hospody Na Rohu na sebe necitelně nahňácá suroviny a řekne si o dvoukilo. A jako u Frantny v kuchyni jsme si připadali při hraní survival hororu *Phantaruk*. (KRÁSNÝ, D.: Phantaruk, s. 71.)
- 236) *The Last Train* není hopsačka. (LUPAČ, M.: The Final Station, s. 72.)
- 237) Spatřil by jednoduchou grafiku o pár tmavých tónech, poskládanou z pixelů ostřejších než riffy z nového alba Sabatonu a na první pohled i s docela obyčejnou hratelností. (Tamtéž, s. 72.)
- 238) Výzvu by tu hledal marně i Batman v jeho detektivním režimu. (LUPAČ, M.: Selma and the Wisp, s. 73.)
- 239) podnadvpis: Špatné sny (Tamtéž, s. 73.)
- 240) Je to jako se dobře pomilovat, podstoupit kastraci a pokusit se zopakovat předchozí zážitek. (Tamtéž, s. 73.)

- 241) Což je druhá novinka. Vozidla. Tanky, mechové, helikoptéry a autíčka z *Rocket League*, pokud chceme být konkrétní. Spawnují se různě po mapě a vy do nich můžete naskočit. (POSPÍŠIL, J.: Worms W.M.D, s. 75.)
- 242) A další se může vykraftit. Kraftění (nebo, chcete-li hezky česky "vytváření") nás ostatně z nových nápadů zaujalo asi nejvíce. (Tamtéž, s. 75.)
- 243) Wormové jsou zpátky v plné polní a nabízejí desítky hodin zábavy — jak v singleplayrových misích a výzvách, tak především ve hře pro více hráčů. (Tamtéž, s. 75.)
- 244) Ve skutečnosti třeba základní moonkin má jedno léčivé kouzlo, v kočce umí tak akorát sprintovat a v medvědovi stát (BOCAN, V.: Kudy a kam ve World of Warcraft: Legion, s. 84.)
- 245) V Class Halle tou dobou upgradnete globálně všechny artefakty na to, aby potřebovaly k povyšování méně zdrojů. (Tamtéž, s. 84.)
- 246) Z healerů může plnohodnotně questit discipline priest, ostatní se mohou unudit k smrti, tak pozor, špatně se pak resuje. (Tamtéž, s. 85.)
- 247) Kočka je dostatečně divoká a healer... no healer je healerský druid. (Tamtéž, s. 85.)
- 248) Ostatní jsou na tom podobně, přičemž některé kombinace dávají pochopitelně větší smysl než jiné (sova, která umí léčit, kočka, která zvládne chvilku tankovat atd.) (Tamtéž, s. 85.)
- 249) A kdyby to náhodou bylo někomu pořád málo, přibýly i běžné zbraně (například baterie, které zelektrizuje několik červíků najednou, nebo dáreček, jehož výbuch lze oddálit o několik tahů) (POSPÍŠIL, J.: Worms W.M.D, s. 75.)
- 250) podnadvpis: Lže, jako když procedurálně generuje (KOLMANN, K.: No Man's Sky, s. 94.)
- 251) podnadvpis: Nekonečné lži v konečném vesmíru. (Tamtéž, s. 94.)
- 252) Na český dabing, se kterým jsem to hrál prvně, ale nedám dopustit. Zavři oči brouku, ááá šmik! (TATARKA, D.: Warcraft 3, s. 98.)
- 253) Vybudovat dvě pohřebiště a mezi ně postavit pět nekromancerů, kteří zvládnou udělat instantní armádu kostlivců dřív než vy čínské nudle. (MIKLICA, T.: Shadow Warrior, s. 105.)
- 254) První nepřátelé na vás vystoupí ze stínu černého jako Zillova duše (Tamtéž, s. 105.)

- 255) Sice jde o megalomanskou ubisoftí produkci, ale tak nějak se jí stále nedaří strhnout vlny nadšení, a přitom v těchto dnech už vychází – konkrétně 15. listopadu (PC, PS4, XONE). (KRÁSNÝ, D.: Watch Dogs 2, s. 19.)
- 256) Vždyť přece mluvíme o San Franciscu, co jiného byste od tamní hackerské scény čekali... (Tamtéž, s. 19.)
- 257) nadpis: Téma, které se neodmítá (KRÁSNÝ, D.: Téma, které se neodmítá, s. 20.)
- 258) Ale také obavy, doprovázející *South Park: Stick of Truth*, zůstaly ploché jako Wendin hrudník po devatenácti sezónách. (MODRÁK, J.: South Park: The Fractured but Whole, s. 30.)
- 259) podnadpis: Kolik třešní, tolik višní. (MODRÁK, J.: Chuchel, s. 34.)
- 260) Sbohem, Armádo je Američan ve službě Italům, ale opět je to válka, ne strany, kdo dělá z lidí monstra. Nakonec i Haškův Švejk svým humorem válku dehonestuje zcela na zbytečnou záležitost. A podobně k tématu přistupuje i *Battlefield 1*. (KOLMANN, K.: Battlefield, s. 41.)
- 261) podnadpis: Tak nám zabili Ferninanda... (Tamtéž, s. 42.)
- 262) podnadpis: Z bahna do louže (Tamtéž, s. 42.)
- 263) podnadpis: Klej nebo Neklej (KRÁSNÝ, D.: Mafie III, s. 44.)
- 264) To, že je hlavní hrdina naprosto bezvýrazná nesympatická hora masa, ale už kontroverzní je. (Tamtéž, s. 44.)
- 265) Jste osamělý hrdina, kterému nedělá problém oddělat padesát chlapů s brokovnicí. (Tamtéž, s. 45.)
- 266) Pokud se ale máme zabývat klady a na chvíli prolnout písmenka úsměvem, zmiňme ještě kooperaci Lincolna se třemi kumpány, která je při nejmenším originální. (Tamtéž, s. 46.)
- 267) podnadpis: Na jedno bordo (Tamtéž, s. 47.)
- 268) Kongo nám bodlo nůž do zad celkem třikrát. Vlastně poprvé se jenom napřáhlo. Zachechtalo se, vyplázlo jazyk, vyhlásilo válku, plivlo směrem k nejbližšímu městu a za jedovatou slinou poslalo i bojové vozy. (BOCAN, V.: Sid Meier's Civilization VI, s. 48.)
- 269) My ostatní klidně obhospodařujeme Arktidu dle klasického stříhu „první město, průzkumník, voják, zušlechtovač, settler. (Tamtéž, s. 49.)
- 270) Jeho vývoj můžete boostnout dobytím dvou táborů všudypřítomných barbarů, tedy vyrazíte na lov, abyste to stihli, než se k technologii dostanete. (Tamtéž, s. 51.)

- 271) Ve čtyřech se to táhne nejlíp, ale ve dvou furt dobrý. (BOHONĚK, M.: Gears of War 4, s. 54.)
- 272) A kdyby se náhodou omrzela, stále tu máte ještě klasický online multiplayer. (Tamtéž, s. 55.)
- 273) Řekněme si to na rovinu – „pokračování rebootu hry z roku 1997“ zní jako něco, co by mezi Kameňáky programoval Troška, kdyby to uměl. (MIKLICA, T.: Shadow Warrior, s. 59.)
- 274) Než zase zapadneme do blátíčka a šotoliny, rádi bychom hned zkraje první erzety oznámili, WRC 6 je nejlepší a nejzábavnější WRC hra posledních let. (JONÁŠ, M.: WRC 6, s. 60.)
- 275) Minule se auta řídila jak silná deska s pevnými kolečky, nyní je podvozek takřka dokonale tvárná platforma s nezávisle zavěšenými koly, kdy vycítíte ztrátu přilnavosti či změnu povrchu. (Tamtéž, s. 60.)
- 276) Tak jo, přiznáme barvu. Indie puzzle plošinovky jsou našim oblíbeným žánrem. (MODRÁK, J.: Hue, s. 62.)
- 277) Hlavní je, že hra od první bety ušla obrovský kus kartiček podobně jako talentů ve *WoWku* po každé úrovni nás vyloženě nebavil. (BOCAN, V.: World of Warcraft, s. 63.)
- 278) A manuál tu je, je v PDFku a ani ten se s námi nemazlil. (BOCAN, V.: Shenzhen I/O, s. 65.)
- 279) Což je od her piditýmu *Zachtronix* tak nějak normální, ostatně proto nedělají normální hry. (Tamtéž, s. 65.)
- 280) Nejdříve se musíme rozhodovat, jestli chceme v senátu blbýho nebo blbějšího, pak na 9GAGU sledovat remixy amerických volebních debat... (MIKLICA, T.: FIFA 17, s. 66.)
- 281) Do pracek se vám dostane sedmička těch největších dopravních a stavebních strojů, které zatím člověk postavil. (JONÁŠ, M.: Giant Machines 2017, s. 69.)
- 282) Z krátkého úvodu nemůže být pochyb. Tohle je zlý. (LUPAČ, M.: Syndrome, s. 70.)
- 283) A všechno je to k ničemu, protože jde jen o to, jak se vám rychle podaří naklikat potřebné budovy, postavit několik kasáren a začít chrlit vojáky. (KOLMANN, K.: Cossacks 3, s. 74.)
- 284) Tipy a triky: Bacha na kanóny, střílí... (Tamtéž, s. 74.)
- 285) Hrej si, tu máš kohouta. Tak nějak by *Pavilion* shrnul a zrecenzoval Karel Jaromír Erben. (KOLMANN, K.: Pavilion, s. 75.)

- 286) Je to tahový závod, decentní erpégéčko – a časem bohužel i docela nuda. (POSPÍŠIL, J.: *Wheels of Aurelia*, s. 77.)
- 287) Můžete bourat, jak chcete, autíčko jede stále dál, navíc konstantní rychlostí kolem 20 km/h (při stisku mezerníku alias plynu 30!). (Tamtéž, s. 77.)
- 288) podnadpis: Píseň ledu a ohně v modrém (BOCAN, V.: *Paper Mario: Color Splash*, s. 83.)
- 289) podnadpis: Pro trochu barvy, šel bych světa kraj (Tamtéž, s. 83.)
- 290) Můžete questit, ve které zóně chcete – a znáte-li někoho, kdo hraje (nebo hrajete vy a chcete nalákat nic netušící oběť), budete moci hrát spolu. (BOCAN, V.: *Co je na obzoru*, s. 86.)
- 291) Je určen pro hráče maximálních úrovní (a v zásadě výhradně pro předplatitele) a funguje jako nový interface pro spouštění denních misí, dungeonů, battlegroundů, raidů a tak dál (SWTOR hráči si termíny sami s dovolením přeloží). (Tamtéž, s. 87.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 274.

- 292) 25 let *Blizzardu*. 20 let *Diabla*. Na začátku listopadu. (TUČEK, M.: *Blizzcon 2016*, s. 26.)
- 293) Bavili vás *Watch Dogs*? Užívali jste si ponory do zmučené duše Aideny Pearce a jeho cestu za pomstou, která se nezastavila před žádným firewallem? (MIKLICA, T.: *Watch Dogs 2*, s. 38.)
- 294) Nebude už vycházet na epizody, nepůjde primárně o příběh (byť tu samozřejmě bude a opět starwarsovsco biowaří, takže bude stát za to, ostatně najdete si na YouTube filmeček). (Tamtéž, s. 38.)
- 295) Emily, která vyrostla do krásy i svalů, si vesele kraluje, když přijde falešný strýc se ztracenou tetou a šup, převrat, obvinění, ze strašlivých vražd, útěk a dále viz *Dishonored*. (BOCAN, V.: *Dishonored 2*, s. 42.)
- 296) podnadpis: O vraždách, snech, pomstě a krysách (Tamtéž, s. 43.)
- 297) První díl překvapil, druhý mu ostudu určitě nedělá – v co víc jsme vlastně mohli doufat? (Tamtéž, s. 45.)
- 298) Vyskakujeme z výsadkové lodi, už za letu monitorujeme okolí, dvě vteřiny na to přistáváme a utíkáme vpřed. Na zemi ale uděláme jen pár kroků. (BOHONĚK, M.: *Titanfall*, s. 50.)
- 299) podnadpis: BT volat domů (Tamtéž, s. 50.)
- 300) Až podezřele často v téhle recenzi vzpomínáme na první *Titanfall*. (Tamtéž, s. 54.)

- 301) podnadpis: Čtyři vraždy rozhodně nestačí, drahoušku (BOHONĚK, M.: *Hitman*, s. 56.)
- 302) Když jsme na počátku roku recenzovali úvodní epizodu, nechali jsme se slyšet, že *Hitman* má našlápnuto k tomu, být nejlepším dílem v sérii. (Tamtéž, s. 56.)
- 303) Ať už vraždíte v ulicích protestujícího Maroka, v žoldnéřském táboře uprostřed coloradské divočiny nebo v prostorách hi-tech japonské nemocnice, vždy je to běh na dlouhou trať. (Tamtéž, s. 56.)
- 304) Používejte instinkt (takové to infračervené vidění skrz zdi) a následujte tzv. opportunities, které vás navedou na sofistikovanější způsoby vraždění. (Tamtéž, s. 57.)
- 305) Na závěr už jen opatrně posadíme třešničku na tenhle značně nevábny dort, než ho hodíme do koše a zapomeneme na něj. Za tohle po nás chce *Gearbox* 20 dolarů, tedy 500 korun? (KRÁSNÝ, D.: *Maize*, s. 67.)
- 306) podnadpis: Konec zlý, všechno zlé? (Tamtéž, s. 60.)
- 307) podnadpis: Kdo se bojí (ne)smí do lesa (STUHLÍKOVÁ, K.: *Through the Woods*, s. 66.)
- 308) Probádaných, no a v neposlední řadě tu je „nová realizace osvědčeného nápadu“, což je eufemismus pro sprosté kopírování. Ne fakt, přestaňte mačkat klávesu Q! NIKDO PŘECE NEMAČKÁ KLÁVESU Q! A opakovaný fór bohužel přenáší trapnost jako hory. I kvůli němu je *Maize* ve výsledku toporný, nemastný, neslaný. (KRÁSNÝ, D.: *Maize*, s. 67.)
- 309) Nacházíte se totiž v prostředí jakéhosi nepovedeného vládního experimentu, díky němuž kukuřice mluví a plyšový medvědci trousí sarkastické poznámky jak pominutí. (Tamtéž, s. 67.)
- 310) Němci už mají u svých přiblblých simulátorů všehomíra zpravidla mnohem pečlivější ovládání. (LUPAČ, M.: *Beholder*, s. 68.)
- 311) Tak třeba hned na začátku, když několika kliknutími zprovozníte Ann, přijde na řadu další úkol: rozběhnout vlak. (KOLMANN, K.: *Dark Train*, s. 70.)
- 312) A i když stihnete proklikat všechno, hře často chybí odměňující pocit z úspěšného překonání překážek (Tamtéž, s. 71.)
- 313) Je to nekonečná lapálie, kde odehrajete šest partií po deseti až třiceti minutách, pak dostanete medaili podle toho, jak se vám dařilo, a můžete začít znovu. (STUHLÍKOVÁ, K.: *Home Behind*, s. 77.)

- 314) Může vás třeba něco napadnout (a vy to vyrobíte), můžete navázat na svou starší hru, můžete prozkoumávat neprobádané vody originálních žánrů nebo rozšiřovat možnosti těch probádaných (Tamtéž, s. 77.)
- 315) Musím se vám na začátek k něčemu přiznat. Jsem vidlák. Sláma mi čouhá nejen z bot, během psaní těchto řádků mi dvakrát vypadl proud a do Prahy se bojím, protože strejdy Karla bych se tam nikdy nedohledal. (POSPÍŠIL, J.: Fallout, s. 99.)
- 316) To vše enormně přispívá atmosféře a po několika závodech na místním venkově, staveništích nebo zamrzlých jezerech se budete do zatáček o cizí auta opírat i v reálu, že vaše kazeta se soundtrackem bude vytahaná jak kšandy Haliny Pawlowské. (Tamtéž, s. 99.)
- 317) Co vznikne, když se potká *Magic: The Gathering* s kostkami a licencí *Star Wars*? Buď pěkný guláš, nebo hit, který tu s námi pěkných pár let pobude. (EKRT, M.: Star Wars: Destiny, s. 103.)
- 318) To je právě to – v kánonu *Star Wars* mají vždycky přednost filmy. *Disney* si něco vymyslí a najednou se Chuck Norris *Hvězdných válek* ovitá na vedlejší koleji, jako kdyby videohry z let 1995 až 2003 nikdy neexistovaly. (MIKLICA, T.: Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast, s. 105.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2017, roč. 24, č. 275.

- 319) I proto Divoký západ v *Red Dead Redemption* není tím Divokým západem, jako znáte mayovek – hra se odehrává až v roce 2011, takže vypráví o umírajícím Divokém západě. (MIKLICA, T.: Red Dead Redemption 2, s. 37.)
- 320) Může to znamenat pořádný westernový mix Sedmi statečných a Dannyho parťáků? Může. (Tamtéž, s. 41.)
- 321) Právě venku na silnicích je s nimi snad vůbec největší zábava, protože stačí nasednout do libovolného vozítka a zhruba během půl vteřiny máte rekord Olgy Hepnarové v kapse (BOHONĚK, M.: Dead Rising 4, s. 51.)
- 322) V druhé epizodě je scéna, kterou bychom si klidně vychutnali na velkém plátně s Jasonem Stathamem v hlavní roli. (KRÁSNÝ, D.: Batman The Telltale Series, s. 54.)
- 323) Nástrahy, obří pavouci, hadi, časové spínače, bodáky, náslapné plošinky a posouvání předmětů. To vše Laře sedí jako zelené tričko a hnědé šortky. (LUPAČ, M.: Lara Croft Go, s. 63.)

324) V mnoha ohledech se jedná o nejlepší díl série, a i když má svoje nedostatky, mistrně transformuje hroudy polygonů představující čtyři hlavní postavy ve skutečné lidi – kamarády, u nichž máte na konci pocit, že jste je znali celý život. A tak nám nezbyvá, než si broukat: Oh darlin', stand by me...Stand by me... (KOLMANN, K.: Final Fantasy XV, s. 75.)

Score. Praha: Omega Publishing Group, 2017, roč. 24, č. 276.

325) podnadpis: Strach a hnus v Racoon City (KOLMANN, K.: Resident Evil 7: Biohazard, s. 49.)

326) podnadpis: Furt je fajn, Klementajn (KRÁSNÝ, D.: The Walking Dead: A New Frontier, s. 56.)

327) Za těch 147 let se nikdo nepokusil ukázat, jaké to je být kapitán Nemo (MIKLICA, T.: Diluvion, s. 62.)

328) Letos v létě to bude 147 let, co knižně vyšel francouzský originál Dvaceti tisíc mil pod mořem. Během nich se technologie zdokonalily na úroveň, jakou by ani Jules Verne nepředvídal, a fantazie, jako by pozbyla všech mezí. (Tamtéž, s. 62.)

329) podnadpis: Mix všech možných i nemožných chutí (POSPÍŠIL, J.: Rise & Shine, s. 70.)

8.2 Příloha B

Úryvky z časopisu *Level*

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 263.

330) podnadpis: Hráči jako šaolin (VROBEL, J.: Dark Souls III, s. 55.)

331) Pokud se řadíte mezi fanoušky původního *Hitmana* a obzvláště pokračování *Blood Money*, potom vám vývojáři z IO právě splnili jeden z vlhkých snů (KREMSER, D.: Hitman, s. 72.)

332) Pokud se svým indie projektem rozhodnete vzdát hold *Souls* sérii, která je místy až nezdravě obklopena fanatickými fanoušky, svým způsobem si sami uvážete na krk oprátku a čekáte, až vám komunita podkopne židli pod nohama. (ŠVÁRA, O.: Slain!, s. 77.)

333) Co se skrývá pod pojmem akční hra? (LOUKOTA, L.: Kamera, klapka... Á-akce!, s. 78.)

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 264.

- 334) podnadpis: Zvonec a pohádky je konec (POLÁČEK, P.: Všichni jsou mrtví, Dejve, s. 8.)
- 335) Jo a zmínil jsem se, že je hra i s českými titulky? (PAVLOVSKÝ, J.: Uncharted 4: Thief's End, s. 59.)
- 336) podnadpis: Ani MOBA, ani střílečka, ... (RYNEŠ, D.: Battleborn, s. 70.)
- 337) Kampaň je dost krátká, a jakmile jsem ji dohrál, přišel na řadu grind misí na těžší obtížnost, abych získal lepší předměty. (Tamtéž, s. 70.)
- 338) Do mixéru hodili ještě trochu *Team Fortress 2* a hromadu slibů, jak vytvářejí úplně nový žánr. Výsledek je však dost rozpačitý a obsahově chudý. (Tamtéž, s. 70.)
- 339) Kdybyste se při posezení s přáteli pokusili přivést řeč na téma íránské revoluce z roku 1979, dost možná by vám odpovědi byly jen prázdné pohledy. (SLAVÍK, J.: 1979 Revolution: Black Friday, s. 72.)
- 340) podnadpis: Bez práce nejsou koláče (KREMSER, D.: Peklo herního vývoje, s. 78.)

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 265.

- 341) podnadpis: Atmosféra jak víno... nebo krev (KOVÁŘ, J.: Zaklínač 3: Divoký Hon – O víně a krvi, s. 54.)
- 342) podnadpis: Na bojišti to pěkně sviští (JIRÍKOVÁ, L.: Sherlock Holmes: The Devil's Daughter, s. 57.)
- 343) Jasně, vím, že existuje spousta her, které takhle snímají akci – ale to obvykle jen jdete plážovým krokem a střílíte po ostatních z bazuky, maximálně se přikrčíte za bednu. (PAVLOVSKÝ, J.: Mirror's Edge: Catalyst, s. 60.)
- 344) Můžete jen tak pobíhat po stěnách, občas něco ukrást nebo hackovat billboardy, zaběhat si v multiplayeru či překonat cizí rekordy. (Tamtéž, s. 61.)
- 345) Základní otázkou je, zda jste dostateční fandové JRPG. (Tamtéž, s. 62.)
- 346) podnadpis: Čtyři v mechu a pes (VÁLEK, P.: Brigador, s. 68.)
- 347) Do uší vám přitom bude hrát naprosto perfektní elektronický soundtrack. (Tamtéž, s. 69.)
- 348) podnadpis: Kafičko, klídeček a rozmlácená myš (SMUTNÝ, A.: The Way, s. 71.)
- 349) Opakování tak není jen matkou moudrosti, ale i totálním zabijákem zábavy. (KOVÁŘ, J.: Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games, s. 72.)

350) Mobilním launchem to však neskončilo a *Wasteland* připravili i pro port pro PC, kde je samozřejmě v ceně hry celý obsah rovnou a s interfacem modifikovaným pro desktop. (VROBEL, J.: Planar Conquest, s. 75.)

351) podnadpis: Slabá náhražka za velké hry (Tamtéž, s. 7.5)

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 260.

352) Co si budeme povídat, japonští vývojáři trpí dlouhodobě pocitem, že Západ přestal mít o jejich hry zájem, že se zejména v technologické oblasti nemohou v řadě žánrů vývojářům z USA či Evropy vyrovnat. (POLÁČEK, P.: Xenoblade Chronicles X, s. 59.)

353) podnadpis: Ve dvou se to lépe táhne (Tamtéž, s. 59.)

354) podnadpis: Jelita versus elita (SMUTNÝ, A.: Total War: Attila Age of Charlemagne, s. 64.)

355) podnadpis: Monty Python po Japonsku (ŠVELCH, J.: Co vyzvracela kopírka, s. 101.)

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 266.

356) podnadpis: Nevyčíslitelná lehkost bytí softwarových pirátů (POLÁČEK, P.: Chyťte je všechny!, s. 9.)

357) Jak jste se ocitli v zapomenutém koutě galaxie a kdo nebo co vám z lodi udělalo hromádku šrotu? A co je vlastně takhle planeta, tenhle vesmír kolem vás zač? (GRYGAR, L.: No Man's Sky, s. 50.)

358) Objevy můžete uploadovat, ale zatímco některá jednodušší jména server nevezme, což by nahrávalo skutečnosti, že už je někdo před vámi zabral, jiná naopak podezřele fungovala. (Tamtéž, s. 52.)

359) Nemožné, nesmyslné nebo z d l o u h a v é. (Tamtéž, s. 53.)

360) K hraní si můžete vybrat prakticky jakýkoliv stát, jen počítejte s tím, že ne každý má stejný potenciál. (SMUTNÝ, A.: Hearts of Iron IV, s. 54.)

361) V případě plošinovky *Fossil Echo* je ale dost možné, že se vám právě to stane, protože tahle hra je čirým pohlazením pro smysly. (SLAVÍK, J.: Fossil Echo, s. 56.)

362) Listuji adresářem se svými recenzemi, ta na první epizodu znovuzrozeného *Dreamfallu* je bezmála dva roky stará. (GRYGAR, L.: Dreamfall Chapters, s. 58.)

- 363) Sotva jsem odložil luk pod hromady trofejí, co mám na zdi v rodinném sídle na útesu v Kyratu, tak z Ubisoftu dorazil do redakce balíček. (GRYGAR, L.: Far Cry Primal, s. 59.)
- 364) podnadpisy: Hlavně neztrácej hlavu, víc hlav víc ví (VÁLEK, P.: Headliner, s. 62.)
- 365) Velmi neotřelý a nic neodpouštějící roguelike, který však není RPG, ale spíše textovka spojená s realtime taktickou strategií. Zajímavý a moc chutný mix. (KOVÁŘ, J.: Duskers, s. 64.)
- 366) Tak jsem tady. Pelican Town, můj nový domov a díra, co má jen něco přes třicet obyvatel. Doufám, že rozhodnutí vykašlat se na tu děsnou práci v kanclu a začít od píky jako farmář nebudu brzo litovat. (LOUKOTA, L.: This is the Police, s. 66.)
- 367) V *Sheltered* jedna z mála chvil, kdy vše funguje, jak má. Nebude tomu tak dlouho, to nám věřte... (KOUBEK, V.: Sheltered, s. 68.)
- 368) podnadpis: Kdo si počká, sotva se dočká (SKOTÁK, P.: Umbrella Corps, s. 71.)
- 369) podnadpis: Zahraj to znovu, Malcome Reynolds! (KOVÁŘ, J.: Steamworld Heist, s. 73.)
- 370) Pokud máte rádi adventury, specificky pak současnou vlnu pixelartových retroadventur, patrně byste neměli minout *DreamBreak*. (Tamtéž, s. 74.)
- 371) Nejsem si úplně jistý, zda všichni vědí, co si představit pod žánrem twinstick shooter (ano, myslím tebe tati), ačkoli jsem si zcela jistý, že jej viděli nebo slyšeli. (SMUTNÝ, A.: 8Days, s. 75.)
- 372) Tak jako tu rázujete od planety k planetě, tak i výkon lítá ode zdi ke zdi a nepravidelné škubání by otrávil i Káťu a Škubánka. (GRYGAR, L.: No Man's Sky, s. 51.)

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 267.

- 373) podnadpis: Za vším hledej Auga (KOUBEK, V.: Deus Ex: Makind Divided, s. 50.)
- 374) Veškeré dříve napáchané zlo padlo na účet vylepšeným, kterým se tentokrát hanlivě říká augové. (Tamtéž, s. 50.)
- 375) Probouzí se jako zárodek a tajemný ženský hlas vás povzbuzuje k prodrání se na svět, což funguje jako krátký a velice přívětivý tutoriál. (VÁLEK, P.: Seasons after Fall, s. 56.)
- 376) Očividně nejste první, koho záhadné světlo přemístilo do této bizarní scenérie, ale kde jsou tedy ostatní? Proč jsou všechna okna a většina dveří zatlučená dřevěnými prkny? (SLAVÍK, J.: Obduction, s. 63.)

- 377) Původní *Worms* byla jednou z legend hraní na školách i v domovech. Osobně jsem strávil nejvíce času s *Worms Armageddon* a svého čau jsem byl schopný kouzlit s bazukou jak málokdo. (KOVÁŘ, J.: *Worms W.M.D*, s. 64.)
- 378) Lod' vás vyklopí na pobřeží. Zrevidujete zásoby a hurá do neprobádané země. Vaším cílem je zlatá pyramida, ale pokud narazíte i na poklady, nikdo neříká, že je nemůžete sebrat a dovézt domů. (SMUTNÝ, A.: *The Curious Expedition*, s. 70.)
- 379) Onlineovka *World of Warcraft* je ukázkovým příkladem hry, kde je třeba chování hráčů sledovat neustále, aby celý systém fungoval a bavil. (KOVÁŘ, J.: *Držte si balanc!*, s. 80.)

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 268.

- 380) podnadpis: Ať je hra tvůj lék! (KROBOVÁ, T.: *Přemluv bábu, přemluv dědu*, s. 42.)
- 381) nadpis: *Přemluv bábu, přemluv dědu* (Tamtéž, s. 42)
- 382) Pokud bychom dali vedle sebe obrázky z vanilly, tedy první verze hry, a nyní z Legionu, tak těch rozdílů tam bude hromada, ale oproti ostatním MMORPG, která v dnešní době vychází, se jedná stále o ošklivé káčátko, které zachraňuje pouze vybraná stylizace. (RYNEŠ, D.: *World of Warcraft: Legion*, s. 59.)
- 383) Byl to extrakt toho nejlepšího z filmů Arnolda Schwarzeneggera, Bruce Campbella nebo Clinta Eastwooda. (OLEJNÍK, J.: *Duke Nukem*, s. 101.)

Level. Praha: Naked Dog, 2016, č. 269.

- 384) podnadpis: Postav třeba... Vesnici? (KOVÁŘ, J.: *Expeditions: Viking*, s. 8.)
- 385) Pojd'te a zhlédněte vyprávění z minulého věku, kdy prabáby našich pradědů byly ještě dětmi... Záměrně jsem si vypůjčil úvodní slova televizního seriálu Humberto, neboť příběh hraček, jimž v následujících řádcích budeme věnovat pozornost, se začal vyprávět téměř před 120 lety a svým způsobem je s poutěmi a cirkusem úzce provázaný. (VAŠINA, J.: *Století her*, s. 23.)
- 386) Jen se zamyslete, kdy jste naposledy slyšeli o úspěšné asijské onlinovce. (KREMSER, D.: *Když se východ potká se západem*, s. 36.)
- 387) nadpis: *Zábava +10* (KOVÁŘ, J.: *Zábava +10*, s. 40.)
- 388) Jak je důležité mít early acces. (Tamtéž, s. 43.)
- 389) Než stačíte sprostě zaklít, cizinka zmizí ve stínech – a v další vteřině cítíte, jak z vás její ruce zezadu pomalu vymačkávají vědomí. Tedy pokud máte štěstí. Taky by se

- mohlo stát, že vás jednoduše propíchne nebo vám ve formě stínové obludy utrhne všechny končetiny. (PECHÁČEK, V.: Dishonored 2, s. 44.)
- 390) Velice kratičce se tady mihne také Kit Harington v roli trošku našťavanějšího Jona Snowa a pochopitelně se dostane na všechny hollywoodské výbuchy a očekávané zvraty. (KREMSER, D.: Call of Duty: Infinite Warfare, s. 50.)
- 391) Vývojářský tým *Firaxis* šestý díl *Civilizace* propagoval pod heslem „ještě jeden tah a jdu spát“ Všichni ale víme, že to je jen klišé, které hraničí se lží. (SMUTNÝ, A.: Civilization VI, s. 56.)
- 392) Už jen to, kolik mých přátel na *Battle.netu* začalo hrát před vydáním *Legionu*, byl pro mě výstražný vykřičník, že se děje něco velkého. do té doby jsem stále odolával, ale jakmile vyšel Legion, selhal jsem a do Azerothu se znovu vrátil. (VÁLEK, P.: World of Warcraft: Legion, s. 59.)
- 393) *Dark Train* je procítěná óda na tvůrčí radost. Skvělý vizuál se mísí s nápaditými hádankami v povedené hře, která vás odzbrojí svou duší. (SLAVÍK, J.: Dark Train, s. 61.)
- 394) *Dark Train* je vynikající hra v pravém slova smyslu. Vyniká. Vizuálně dechberoucí, silná, jitrící mysl a probouzející úvahy. (Tamtéž, s. 61.)
- 395) podnadvpis: Válka, ta se nikdy nemění (KREMSER, J.: Battlefield 1, s. 65.)
- 396) Class (třídu) už nezměníte, ale nadále můžete upravovat vzhled, měnit výzbroj a zkoušet jiné zbraně. (BUDAY, P.: Skylanders Imaginators, s. 73.)

Level. Praha: Naked Dog, 2017, č. 270.

- 397) *The Last Guardian* by si rozhodně zasloužila vydat samostatný artbook, protože právě umělecká hodnota vizuálů je jednou z jejích nejsilnějších stránek, a byla by škoda nechat ji zmizet v propadlišti dějin. (ŠUTEROVÁ, G.: The Last Guardian, s. 52.)
- 398) Dále vás čeká nutnost porozumět mimořádně komplexnímu systému skillů, dovedností a jejich kombinací (kdy dvě postavy mohou například provádět koordinované útoky), vytváření vlastních kouzel, craftingu a celé řadě dalších RPG mechanismů. (VROBEL, J.: Tyranny, s. 61.)
- 399) Ve výsledku jsme tak měli z bojů až wowkařský pocit, a ač je možné kdykoli změnit obtížnost a jet boje nalehko, jen tehdy, když vás hra bude nutit k pečlivému mikromanagementu a stoprocentním zužitkování cenných sekund v souboji, budete mít pořádný zážitek. Izo RPG není žánr pro bábovky! (Tamtéž, s. 63.)

Level. Praha: Naked Dog, 2017, č. 271.

- 400) Vaše svérázná směska hrdinů vede mezi sebou rozhovory nejen v in-game cutscénách, ale i během klíčových událostí uvnitř misí. (VROBEL, J.: Shadow Tactics: Blades of the Shogun, s. 51.)
- 401) Musíte dojít na určité místo, kde vás čeká boj s hordou genestealerů. (SMUTNÝ, A.: Space Hulk: Deathwing, s. 58.)
- 402) Začít bych mohl u často obludných nároků na jednotlivé souboje, kdy zabít třicet a více nepřátel může zabrat nejen kvůli autoattacku, který je téměř k ničemu, ale také kvůli AI, jež vám v kombinaci s vlastní nepozorností způsobí nejeden restart souboje. (SKOTÁK, P.: The Dwarves, s. 61.)
- 403) Aby Rise neumřel a stal se z něj spasitel, přihrál mu osud do rukou vedle vás ještě speciální mluvící zbraň Shine, která mu propůjčuje nekonečně respawnů... (KOUBEK, V.: Rise & Shine, s. 62.)
- 404) A teprve když dokončíte jeden level, tvůrci vás pustí do dalšího. (PAVLOVSKÝ, J.: Poochy and Yoshi's Woolly World, s. 65.)
- 405) Hra dokonce měla dva takzvané season passy s novými postavami a monstry. (ŠVELCH, J.: Pozdě ale přece, s. 74.)

Level. Praha: Naked Dog, 2017, č. 272.

- 406) když se řekne *Resident Evil*, okamžitě si vybavím první setkání s touhle značkou někdy kolem roku 1998 (RYNEŠ, D.: Resident Evil 7: Biohazard, s. 44.)
- 407) Jednalo se tehdy o demo disk z PlayStation magazínu, který obsahoval ukázky z druhého dílu. (Nejbezpečněji je však stále v místnostech, kde se hra ukládá, tzv. save roomech. (Tamtéž, s. 45.)
- 408) I v rámci kategorií se jednotliví hrdinové dost zásadně liší, a pokud vám nesedl za samuraje Šugóki, zkuste třeba conquerora za rytíře. (SMUTNÝ, A.: For Honor, s. 49.)
- 409) Tyto speciální schopnosti jsou vypnuté v duelech a menších módech, kde by jen omezovaly opravdové šermířské klání, které nemá napodobovat bitevní vřavu. (Tamtéž, s. 49.)
- 410) Kdo je například tajemný Sylens, který se občas zjeví v hrdinčině focusu? (RYNEŠ, D.: Horizon: Zero Dawn, s. 53.)
- 411) podnadpis: Smysluplný loot (KOUBEK, V.: Nioh, s. 58.)
- 412) V jednom případě se ovšem můžete souboji s bossem vyhnout a zároveň nepřijít ani o zkušenosti, ani o loot. (VÁLEK, P.: Dungeon Souls, s. 61)